

CÓMO SE HACE UN

CÓMIC

EL ARTE INVISIBLE

[Teoría cómic]

SCOTT McCLOUD

EDICIONES B

Título original:
Understanding Comics: The Invisible Art

Traducción:
Enrique Abulí

1.ª edición: abril, 1995

© 1993, Scott McCloud
Publicado por primera vez en 1993, por Kitchen Sink Press

Cualquier semejanza entre los personajes/instituciones de esta obra
con los personajes/instituciones reales es involuntario.

Todos los contenidos son propiedad de Scott McCloud
a no ser que se indique lo contrario.

UNDERSTANDING COMICS es una marca registrada de Scott McCloud

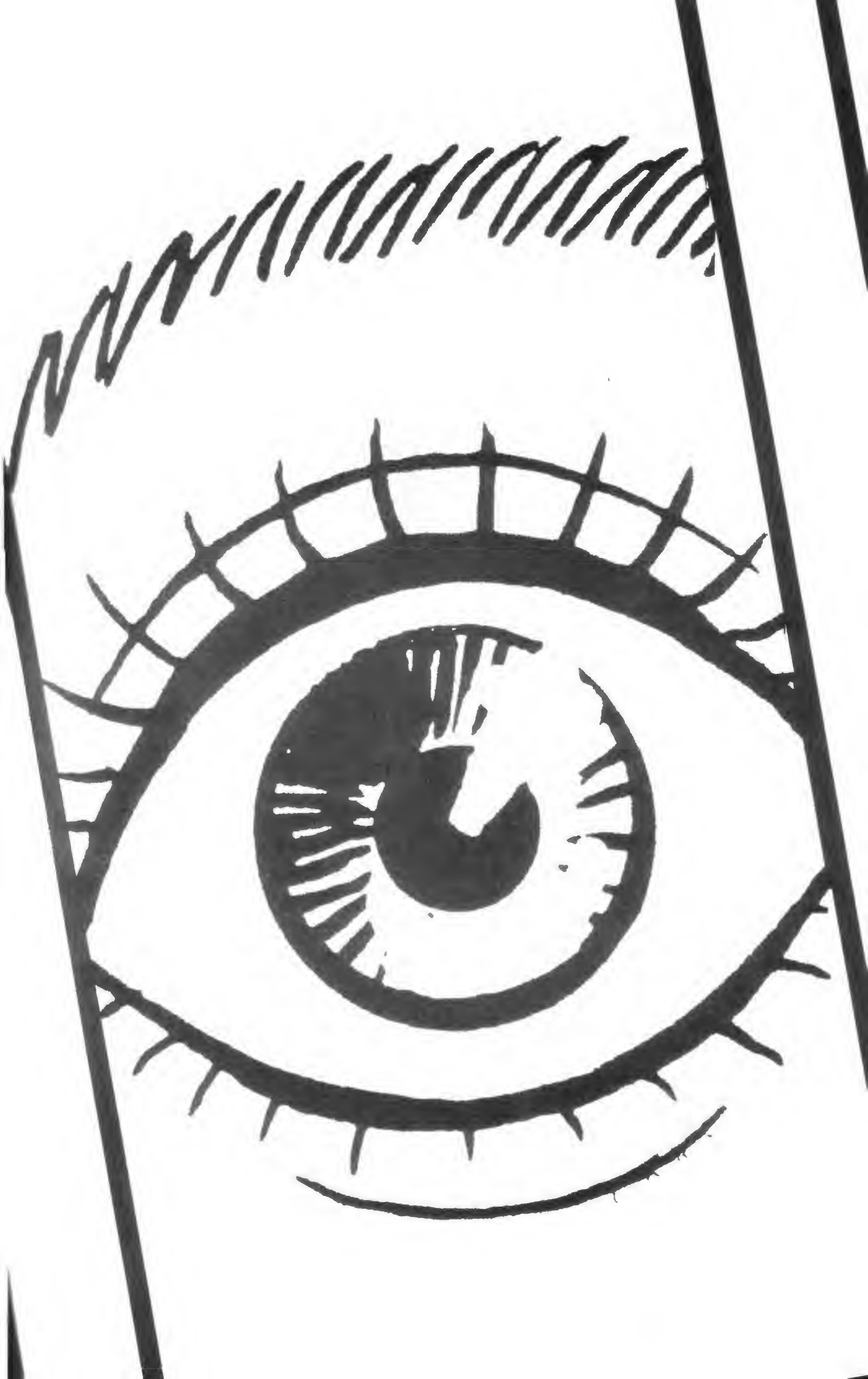
© 1995, Ediciones B, S.A.
Bailén, 84 - 08009 Barcelona (España)
Publicado por acuerdo con HarperCollins Publishers, Inc.

Printed in Spain
ISBN: 84-406-5499-5
Depósito legal: B. 13.143-1995

Impreso por PURES.A, S.A.
Girona, 139 - 08203 Sabadell

Realización de cubierta:
Estudio EDICIONES B

Todos los derechos reservados. Bajo las sanciones establecidas en las leyes,
queda rigurosamente prohibida, sin autorización escrita de los titulares
del *copyright*, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o
procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático.



AGRADECIMIENTOS:

El libro que vas a leer tardó 15 meses en producirse y muchas de las ideas que contiene estuvieron aparcadas durante más de nueve años, de manera que agradecer a todos los que me ayudaron es tarea que roza lo imposible. Pido perdón a cuantos, debiendo figurar, no constan en la lista.

Todo mi agradecimiento para Steve Bissette, Kurt Busiek, Neil Gaiman, Larry Marder e Ivy Ratafia, por revisar el borrador del original y proporcionarme muy valiosas críticas. Capítulos enteros fueron en gran parte mejorados, reestructurados y hasta suprimidos para renacer a continuación gracias a la ayuda de las personas mencionadas, cuyo esfuerzo no me cansaré de elogiar. También tuve mucha suerte al contar con el talento de Jennifer Lee y con Bob Lappan, que, pese a estar muy ocupado, corrigió las pruebas y suministró excelentes consejos. Gracias una y otra vez.

Gracias muy especiales también para el magnífico (y magnánimo) Will Eisner, por sus numerosas palabras de aliento y excelentes consejos en las últimas etapas del proyecto. Las sublimes historias de Will Eisner han sido toda una inspiración para mí, así como para miles de dibujantes, durante muchos años. Luego, al conocerle personalmente, vino a ser para mí una suerte de modelo. **CÓMICS Y ARTE SECUENCIAL** de Eisner fue el primer libro en examinar en profundidad el arte de los cómics. Éste es el segundo libro. No hubiera podido hacerlo sin ti, Will. Gracias.

Estoy profundamente agradecido a los amigos y familiares que contribuyeron con sus opiniones a forjar el manuscrito durante su preparación. En la larga lista figuran Holly Ratafia, Alice Harrigan, Carol Ratafia, Barry Deutsch, Kip Manley, Amy Sacks, Caroline Woolf, Clarence Cummins, Karl Zimmerman, Catherine Bell, Adam Philips y los fabulosos Dewan Brothers, Ted y Brian.

En el mundo del cómic, muchas gracias a Richard Howell, Mike Luce, Dave McKean, Rick Veitch, Don Simpson, Mike Bannon (apoyo técnico), Jim Woodring, y a todos los del maravilloso clan de San Diego 92. Gracias asimismo a los numerosos profesionales que apoyaron y respaldaron el proyecto. Me siento en deuda particularmente con

Jim Valentino, Dave Sim y Keith Giffen, que hicieron de sus respectivos libros una suerte de foro en la que defender mi causa. En la sección de al por menor, quiero dar las gracias a los generosos miembros del Grupo de Línea Directa, a las muchas tiendas que nos ofrecieron su hospitalidad durante nuestro primer recorrido, y en especial al mismísimo Mighry Moondog, Gary Colobuono. Gracias, como siempre, a Larry Marder, nexo de todos los cómics books por sus infatigables esfuerzos en mi favor.

Gracias a la legión de periodistas de diarios, radio y televisión que supieron hablar de este libro sin echar mano de los efectos sonoros del show televisivo del viejo Batman; sobre todo mi gratitud para Calvin Reid y toda la banda de PW.

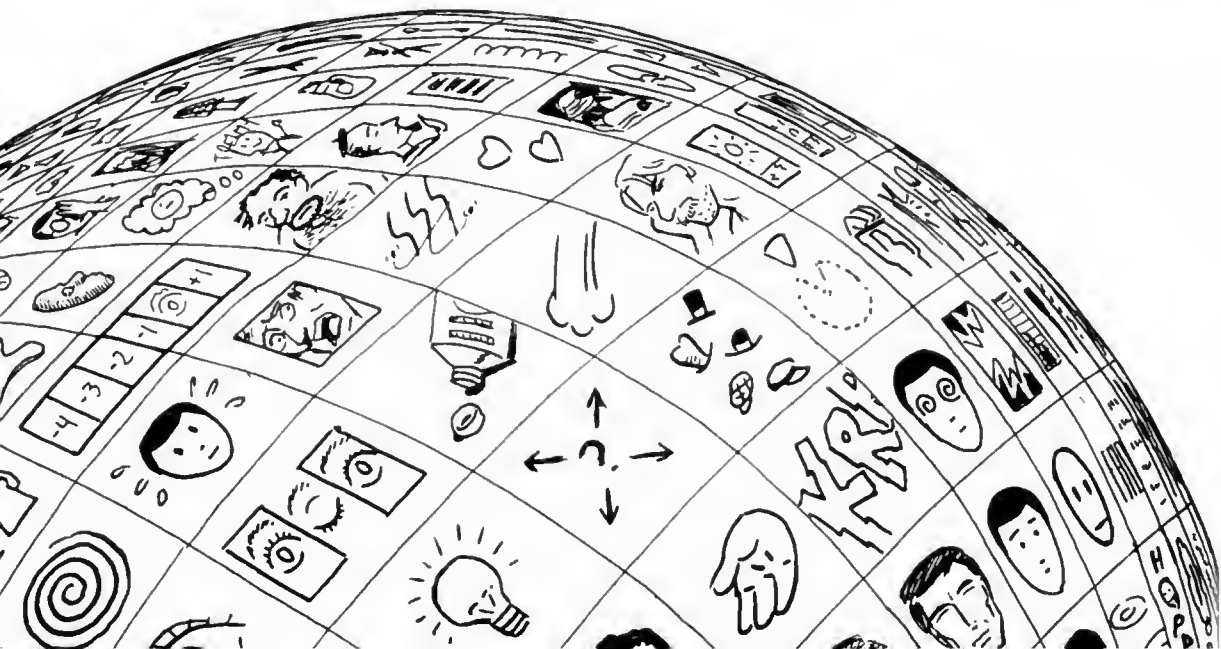
Las primeras influencias en la creación de este libro son difíciles de indicar, pero no por ello dejan de tener importancia. Kurt Busiek me introdujo en el mundo de los cómics hace mucho tiempo y fue mi mejor guía durante muchos años. El excelente jefe de redacción de la editorial Eclipse me ayudó a desarrollar mi facultad crítica durante los siete años que estuve trabajando con ZOT, y es una de las pocas personas del mundo del cómic que sabía lo que yo quería desde un principio. Tras cientos de horas de conversación telefónica, ha quedado plasmada su influencia en mi obra y resulta inmejorable. Art Spiegelman, como Eisner, significó para mí otro modelo de inspiración a la hora de indagar acerca de la forma artística propia del cómic, y, en sus cómics-ensayos "Contando chistes" pone en claro el potencial de los cómics para con obras que no sean de ficción, con lo que dejó la puerta abierta a la posibilidad de este libro. Otras influencias tempranas incluyen a los profesores de Syracuse Larry Bakke, Richard Howell y Carol Kalish.

Gracias, Kevin Eastman. No nos debías ni un centavo, pero nos diste un millón.

Gracias a todos los de Tundra. Estuvisteis conmigo cuando os necesité.

Gracias, Ivy. Te quiero con locura. ¿Qué te parece si ahora nos vamos a la cama?

Scott McCloud





CONTENIDO



INTRODUCCIÓN

1

PONIENDO
LAS COSAS
EN SU LUGAR

2



2

EL VOCABULARIO DE LOS CÓMICS

24



3

SANGRE EN EL "GUTTER"

60



4

LAS VIÑETAS Y EL TIEMPO

94



5

LA LÍNEA
VIVA

118



6

MOSTRAR Y CONTAR

138



7

LOS SEIS PASOS

162



8

UNAS PALABRAS ACERCA DEL COLOR

185



9

ENSAMBLANDO LAS PIEZAS

193





INTRODUCCIÓN



MI AMIGO MATT FEAZELL ME LLAMÓ EL OTRO DÍA.

¿QUÉ, SCOTT? ¿QUÉ NUEVO PROYECTO PREPARAS AHORA QUE HAS ACABADO CON "ZOT"?



PUES ES ALGO DIFÍCIL DE EXPLICAR, MATT. ¡ES UNA ESPECIE DE "COMIC BOOK" QUE TRATA DE LOS CÓMICS!

¿QUIERES DECIR UNA HISTORIA?



NO EXACTAMENTE, NO... AUNQUE LLEVA ALGO DE HISTORIA... ES MÁS BIEN UN ESTUDIO SOBRE EL ARTE DEL CÓMIC, LO QUE PUEDE DAR DE SÍ, CÓMO FUNCIONA...



YA SABES, QUÉ **ENTENDEMOS** POR CÓMIC, CUÁLES SON SUS **ELEMENTOS BÁSICOS**, CÓMO ELABORA LA MENTE EL **LENGUAJE DE LOS CÓMICS**... ESA CLASE DE COSAS.



TENGO UN CAPÍTULO SOBRE EL **CERRADO**... TODO LO QUE PASA **ENTRE VIÑETAS**, HAY OTRO SOBRE CÓMO PASA EL **TIEMPO** EN LOS CÓMICS, OTRO ACERCA DE LA INTERACCIÓN DE **PALABRAS, DIBUJOS Y NARRACIÓN**.



¡HASTA HE MONTADO UNA **NUEVA TEORÍA** SOBRE EL **PROCESO CREATIVO** Y SUS IMPLICACIONES EN LOS CÓMICS Y EN EL ARTE EN **GENERAL**!



OH.



¿NO CREES QUE ERES MUY JOVEN PARA DEDICARTE A ESAS COSAS?



CÓMO SE HACE UN CÓMIC

CAPÍTULO PRIMERO

PONIENDO LAS COSAS EN SU LUGAR



CUANDO ERA, UN CRÍO, **SABÍA PERFECTAMENTE** LO QUE ERAN LOS CÓMICS.



LOS CÓMICS ERAN ESAS REVISTAS REBOSANTES DE COLORIDO, LLENAS DE **MALOS DIBUJOS**, HISTORIAS ESTÚPIDAS Y TÍOS EN TRAJES DE MALLAS.



NATURALMENTE, YO **LEÍA LIBROS**. ¡ERA DEMASIADO VIEJO PARA LEER CÓMICS!

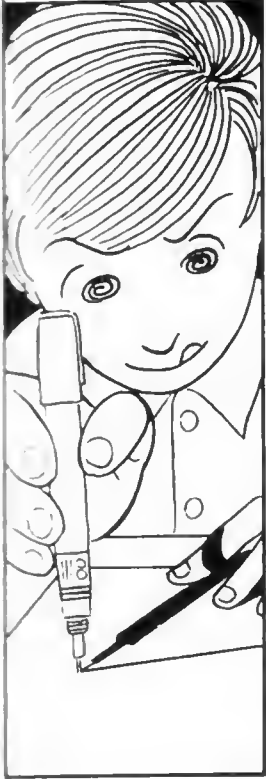


CUANDO ESTABA EN OCTAVO CURSO, UN AMIGO MÍO (MUCHO MÁS LISTO QUE YO) ME CONVENCÍÓ PARA QUE DIERA A LOS CÓMICS UNA SEGUNDA OPORTUNIDAD Y ME PRESTÓ SU COLECCIÓN.

© ★ III III ©
¡ME AFICIONÉ EN SEGUIDA!



¡EN MENOS DE UN AÑO
ME **OBSESIONÉ**
DEL TODO POR LOS
CÓMICS! EN EL DÉCIMO
CURSO TOMÉ LA
DECISIÓN DE
CONVERTIRME EN
DIBUJANTE DE CÓMICS
Y EMPECÉ A PRACTICAR,
A PRACTICAR, A
PRACTICAR!



YO SENTÍA QUE HABÍA ALGO
LATENTE EN LOS CÓMICS...
ALGO QUE NO SE HABÍA
HECHO **NUNCA**.

¡UNA SUERTE
DE **PODER**
OCULTO!



PERO CUANDO
INTENTABA DECÍRSELO
A ALGUIEN, FRACASABA
MISERABLEMENTE.



YO YA SABÍA QUE LOS
CÓMICS ERAN, EN SU
MAYORÍA, **SIMPLES,**
VULGARES, TOSCOS,
COSA DE CRÍOS...



...PERO...

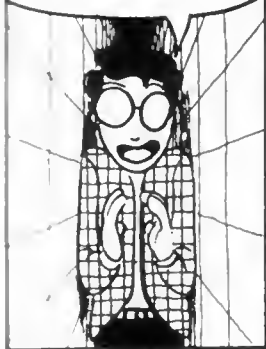
¡NO TIENEN
POR QUÉ
SER ASÍ!



¡EL CASO ES QUE PARA
MUCHA GENTE LOS
CÓMICS NO ERAN MÁS
QUE ESO!



¡SI LA GENTE **NO**
COMPRENDÍA LO QUE
ERAN LOS CÓMICS, ERA
PORQUE TENÍA UNA
OPINIÓN **MUY ESTRECHA**
DE ELLOS!



¡UNA
DEFINICIÓN CABAL,
DE ENCONTRARLA,
DEMOSTRARÍA LA
FALESDAD DE ESOS
ESTEREOTIPOS...

...Y MOSTRARÍA
QUE EL POTENCIAL
DE LOS CÓMICS ES
ILIMITADO Y
APASIONANTE!



AQUÍ ES
DONDE EMPIEZA
NUESTRO VIAJE.





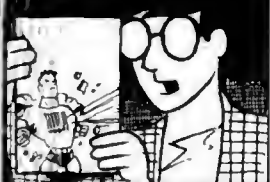
EL MUNDO DEL CÓMIC
ES ENORME Y VARIADO.
NUESTRA DEFINICIÓN
DEBE ABARCAR TODOS
ESTOS TIPOS...

...PERO AL MISMO
TIEMPO **NO** DEBE
INCLUIR ALGO QUE **NO**
SEA CÓMIC.



"CÓMIC" ES LA PALABRA
GENÉRICA EN CUANTO AL
MEDIO IMPRESO SE
REFIERE, Y NO A UN
OBJETO ESPECÍFICO
COMO "COMIC BOOK" O
"TIRA CÓMICA".

TODOS PODEMOS
VISUALIZAR UN CÓMIC.



PERO ¿QUÉ...

...ES...

...EL CÓMIC?

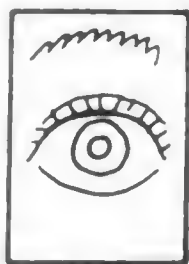
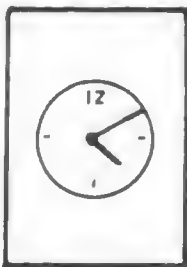
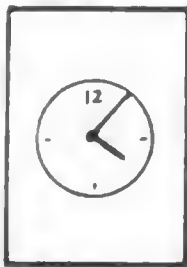
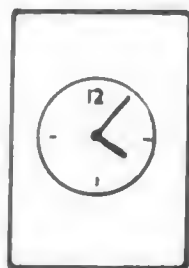
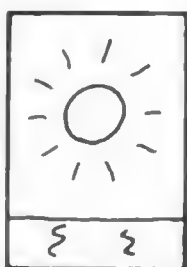
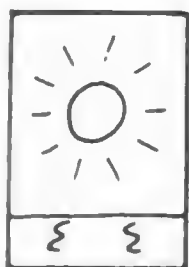


AL DEFINIR AL CÓMIC, EL MAESTRO
WILL EISNER EMPLEA EL TÉRMINO
ARTE SECUENCIAL.

SI TOMAMOS LOS DIBUJOS DE
ABAJO INDIVIDUALMENTE, NO
PASAN DE SER ESO: **DIBUJOS**.

AHORA BIEN, CUANDO SON
PARTE DE UNA **SECUENCIA**, AUN
SIENDO UNA SECUENCIA DE TAN
SÓLO DOS, EL ARTE DE LA
IMAGEN SE TRANSFORMA EN
ALGO MÁS: **¡EL ARTE DE LOS
CÓMICS!**

CLARO ESTÁ QUE ESA
DEFINICIÓN ES
ESTRICTAMENTE
NEUTRAL EN CUANTO
SE REFIERE A **ESTILO**,
CUALIDAD O **TEMÁTICA**.



SE HA ESCRITO YA MUCHO
SOBRE LAS DIVERSAS
ESCUELAS DEL CÓMIC,
**SOBRE CIERTOS
DIBUJANTES, SOBRE
CIERTAS TENDENCIAS...**



¡PERO A LA HORA DE
DEFINIR LO QUE ES EL
CÓMIC, ES PRECISO
REALIZAR UNA
OPERACIÓN DE **ESTÉTICA**
PARA SEPARAR LA
FORMA DEL CONTENIDO!



LA FORMA ARTÍSTICA -EL MEDIO- CONOCIDA POR CÓMICS ES UN RECIPIENTE QUE PUEDE CONTENER CUALQUIER CLASE DE IDEAS E IMÁGENES.



"EL CONTENIDO" DE ESAS IMÁGENES E IDEAS ES, NATURALMENTE, COSA DE LOS CREADORES, Y YA SE SABE QUE CADA CUAL TIENE SU GUSTO.



≡ GLUG ≡
≡ GLUG ≡



≡ GAAK ≡
≡ WHEEEZ ≡
≡ KAF! KAF! ≡
GLUGH-GGH...



≡ ejem ≡

EL CASO ES NO CONFUNDIR EL MENSAJE...



...CON EL MENSAJERO.



EN UNA U OTRA OCASIÓN, PRÁCTICAMENTE TODOS LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN HAN SIDO OBJETO DE UN CONCIENZUDO EXAMEN CRÍTICO.



PERO A LOS CÓMICS NO SE LES HA PRESTADO LA DEBIDA ATENCIÓN.*

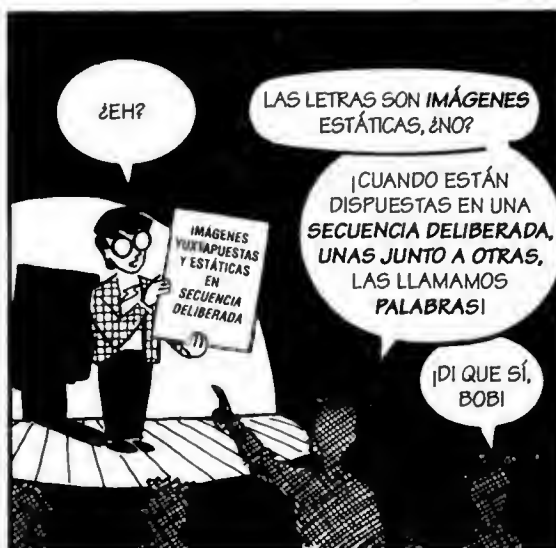
A VER SI AHORA PODEMOS RECTIFICAR ESA SITUACIÓN.



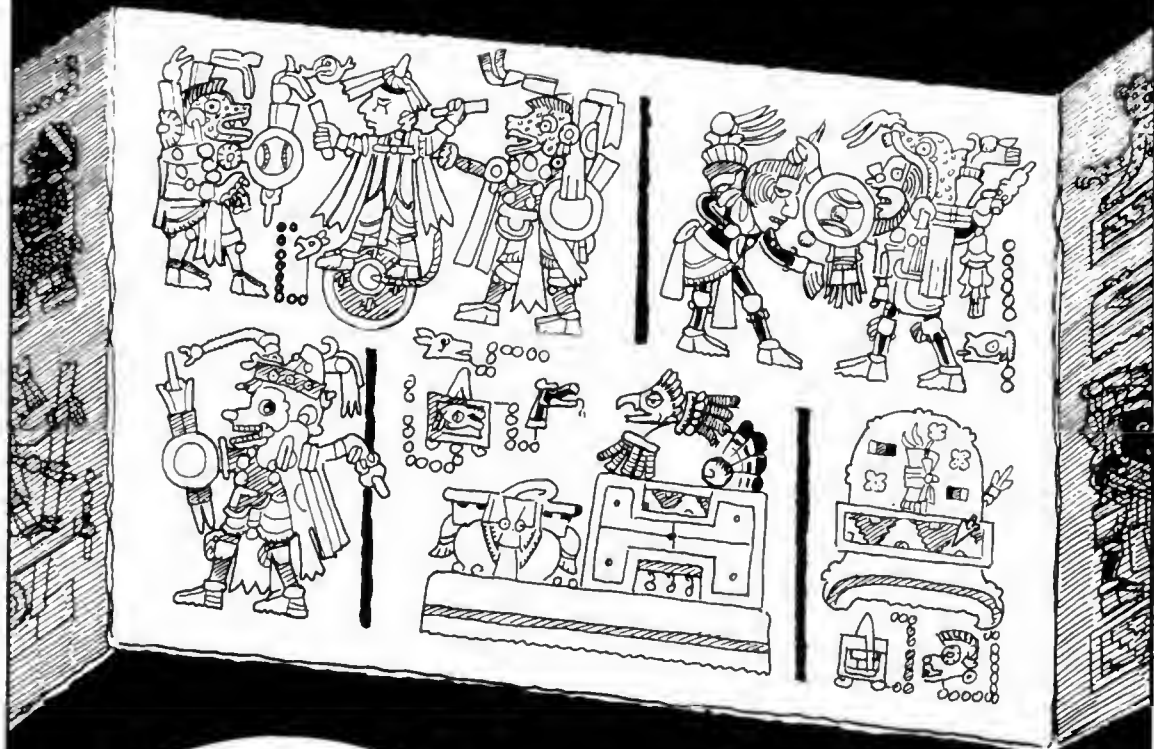
* SALVO LA MAGNÍFICA EXCEPCIÓN DEL LIBRO DE EISNER: CÓMICS Y ARTE SECUENCIAL.



* YUXTAPUESTA = ADYACENTE, CODO A CODO
GREAT ART SCHOOL WORD.



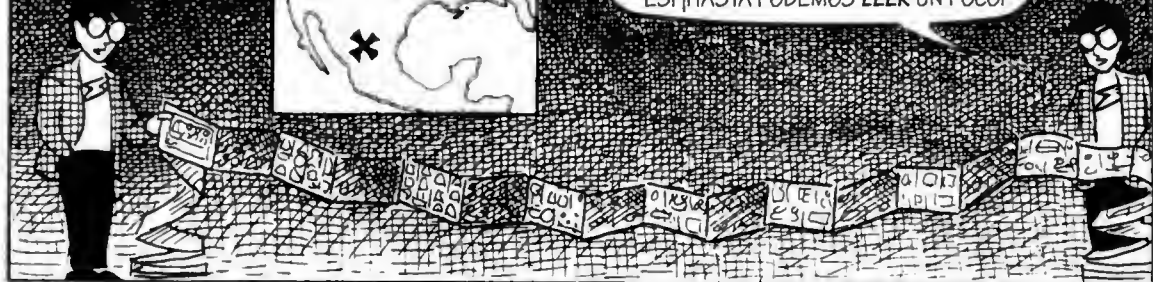




ESTO ES UN FRAGMENTO
DE UNA **EPOPEYA** DE UN
MANUSCRITO ILUSTRADO
PRECOLOMBINO,
"DESCUBIERTO" POR CORTÉS
ALREDEDOR DE 1519.

SE TRATA DE UN DOCUMENTO
PLEGABLE DE UNOS DIEZ METROS DE LONGITUD,
CON **ILUSTRACIONES LLENAS DE COLORIDO**, QUE
NOS CUENTA LAS HAZAÑAS DE UN **GRAN**
MILITAR Y HÉROE POLÍTICO, 8-CIERVO
"GARRA DE TIGRE".*

¿ES UN **CÓMIC**? YA LO CREO QUE LO
ES! ¡HASTA PODEMOS **LEER UN POCO!**



* O "GARRA DE OCELÓTE", DEPENDE DEL LIBRO QUE SE LEA. ESTA SECUENCIA
ESTÁ BASADA EN UNA LECTURA DE ALFONSO CASO, ARQUEÓLOGO
E HISTORIADOR MEXICANO.

LO PRIMERO ES SEPARAR
LAS PALABRAS DE LOS
DIBUJOS.



B-CIERVO
"GARRA DE
TIGRE"

(UN NOMBRE)



11 CASA 12 MONO
(UNA FECHA)

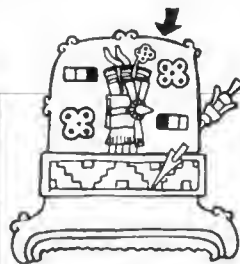


FARDO DEL
DIOS XIPE

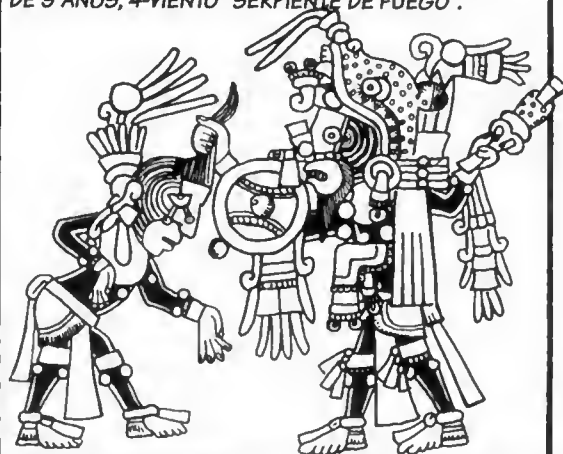
'GLIFO DE LUGAR CUYO NOMBRE
NO SE SABE')

LUEGO VUÉVELO DEL
REVÉS Y ARRÉGLALO
(EL ORIGINAL SE LEE DE
DERECHA A IZQUIERDA Y
EN ZIGZAG). Y EMPIEZA:

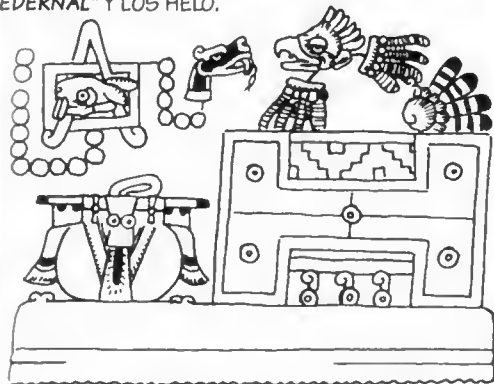
EL AÑO: 1049 A.C.
LA FECHA 3° DE MAYO
EL LUGAR: ¡AQUÍ!



NUESTRO HÉROE, B-CIERVO "GARRA DE TIGRE"
CONQUISTÓ EL LUGAR, CAPTURANDO AL PRÍNCIPE
DE 9 AÑOS, 4-VIENTO "SERPIENTE DE FUEGO".

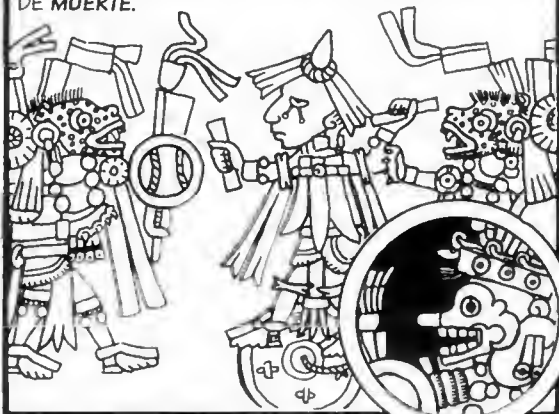


B-CIERVO TAMBIÉN CAPTURÓ A LOS HERMANOS
MAYORES DEL PRÍNCIPE, 10-PERRO "ÁGUILA COPAL
ARDIENDO" Y 6-CASA "FILA DE CUCHILLOS DE
PEDERNAL" Y LOS HELÓ.

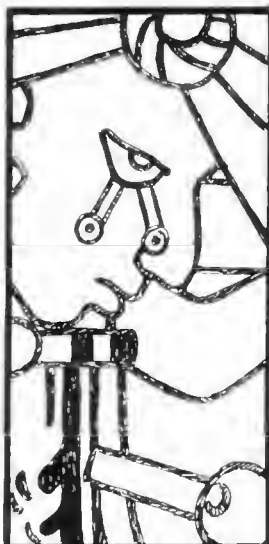
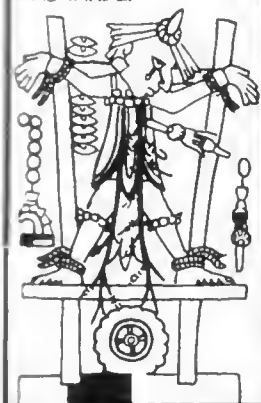


(POR ESTA VEZ ACEPTO LA TRADUCCIÓN DEL TRADUCTOR.)

AL AÑO SIGUIENTE, B-CIERVO Y (PROBABLEMENTE)
SU HERMANO, DISFRAZADOS DE TIGRES, ENTABLARON
UN COMBATE GLADIATORIO Y SACRIFICADOR CON EL
PRÍNCIPE 10-PERRO, Y OTRO GUERRERO DISFRAZADO
DE MUERTE.



B-CIERVO MATÓ AL OTRO
PRÍNCIPE, 6-CASA "FILA
DE CUCHILLOS DE
PEDERNAL", OCHO DÍAS
MÁS TARDE.



* SÁBAMOS EL AÑO; INTENTO DEDUCIR LA FECHA, REPRESENTADA POR "12 MONO".

ESTE TAPIZ DE MÁS DE SETENTA METROS DE LONGITUD NOS CUENTA LA **CONQUISTA DE INGLATERRA POR LOS NORMANDOS**, QUE EMPEZÓ EN 1066.



TRADUCCIÓN: LA BATALLA HACE FUROR

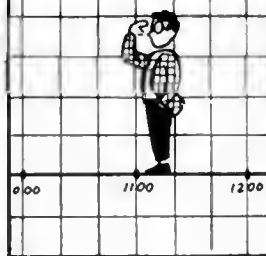
EL OBISPO ODIN ANIMA A SUS SOLDADOS

¿CUÁL ES EL PRÍNCIPE?

CON LA EXCEPCIÓN DE WILL EISNER.



ENCONTRAR
CÓMICS MÁS ALLÁ
DE NUESTRO
MILENIO ES MÁS
BIEN DIFÍCIL.



**ILUSTRACIONES
YUXTAPUESTAS
Y OTRAS
IMÁGENES
EN SECUENCIA
OLIBERAOA?**

PERO TODO DEPENDE
DE LO QUE ENTENDAMOS
POR LA PALABRA
"ILUSTRACIONES".

LO USO
PARA INDICAR
UN PARECIDO CON
EL TEMA. PERO
ESOS GLIFOS
REPRESENTAN SÓLO
SONIDOS, ALGO ASÍ
COMO NUESTRO
ALFABETO.

Three birds = "baú"
A wavy line = "nek"
A bowl = "nek"

LEYENDO DE IZQUIERDA A DERECHA
VEMOS CON NUESTROS PROPIOS OJOS
LOS ACONTECIMIENTOS DE LA
CONQUISTA, EN ORDEN
CRONOLÓGICO.

AL IGUAL QUE EN EL CÓDICE MEJICANO, NO HAY
VIÑETAS CERRADAS, PERO SÍ DIVISIONES
CLARAS DE ESCENAS POR TEMÁTICAS.



WILLIAMS SE QUITA EL YELMO PARA REUNIR A SUS TROPAS

EL EJÉRCITO DE HAROLD ES HECHO PEDAZOS

ASÍ PUES,
SUVERDADERO
DESCENDIENTE ES LA
PALABRA ESCRITA Y
NO EL CÓMIC.

"ses tu baü
abta, hennu-nek
baü amenta"

"TE SIGUEN
LAS ALMAS DEL
ESTE, TE ALABAN
LAS ALMAS DEL
OESTE."

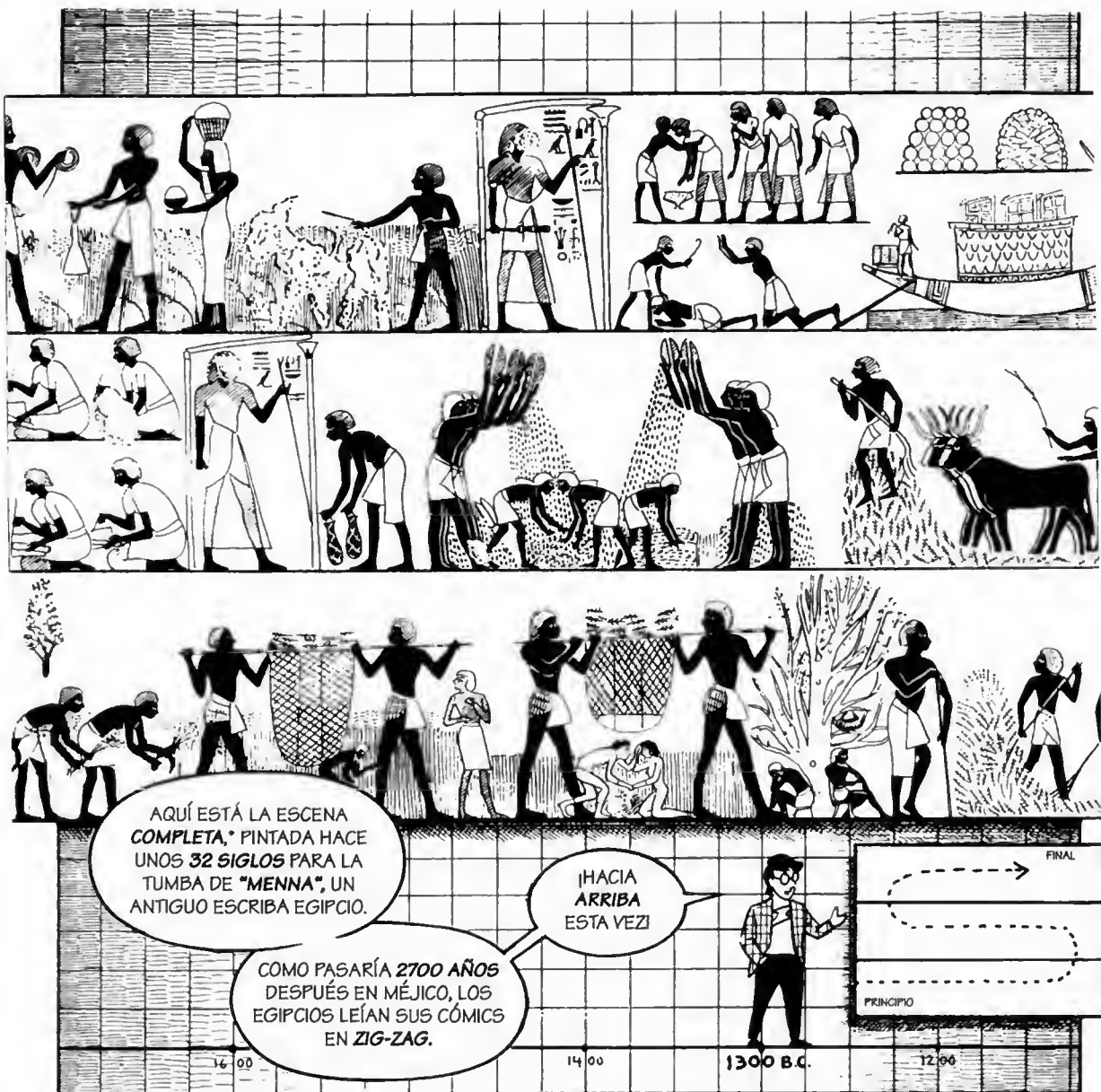
LAS PINTURAS EGIPCIAS SON OTRA COSA.
ALGUNAS, COMO ÉSTA, PARECEN MOSTRAR
UNA SECUENCIA, PERO EN REALIDAD
MUESTRAN DOS DIFERENTES LUGARES,
ACONTECIMIENTOS Y ASPECTOS, CON EL
ÚNICO NEXO DE LA TEMÁTICA.

DURANTE AÑOS ESTUVE INTENTANDO ENCONTRAR **SECUENCIAS**
EN LAS PINTURAS EGIPCIAS PARA ESTE LIBRO Y ESTABA A PUNTO
DE ARROJAR LA TOALLA...

...CUANDO
DESCUBRÍ QUE LOS
LIBROS DE QUE ME
SERVÍA COMO
REFERENCIA...

¡...SÓLO ME
MOSTRABAN UNA
PARTE DE LA
PELÍCULA!





* BUENO, BASTANTE COMPLETA.

EMPEZANDO POR LA ESQUINA INFERIOR IZQUIERDA, VEMOS A TRES CAMPESINOS SEGANDO TRIGO CON SUS HOCES...



PINTURA TRAZADA PARA REPRODUCIR EN BLANCO Y NEGRO.

...Y LUEGO TRANSPORTÁNDOLO EN CESTAS PARA TRILLARLO. (EN SEGUNDO PLANO VEMOS A DOS CHICAS DISPUTÁNDOSE TROCITOS DE TRIGO QUE HAN QUEDADO EN EL LUGAR. A LA DERECHA, DOS CAMPESINOS DESCANSAN BAJO UN ÁRBOL; EL UNO DUERME Y EL OTRO TOCA LA FLAUTA.)



LUEGO, RASPAN LAS GAVILLAS HASTA FORMAR UNA ESPESA ALFOMBRA DE TRIGO.



DESPUÉS, LOS BUEYES PISOTEAN EL GRANO, ROMPIENDO LAS CÁSCARAS.



A CONTINUACIÓN, LOS CAMPESINOS SEPARAN LA PAJA DEL GRANO.



EL MISMO MENNA OBSERVA...*



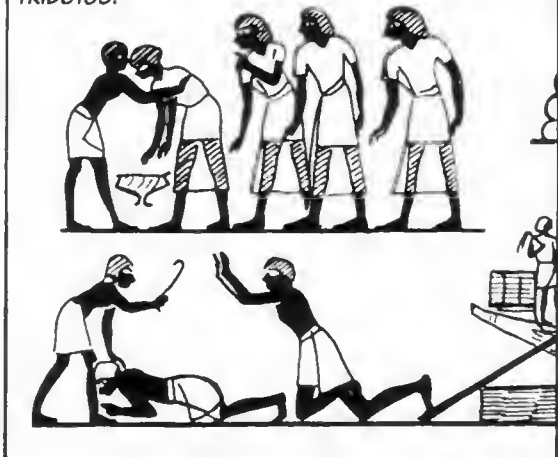
MIENTRAS UNOS ESCRIBAS ANOTAN LA COSECHA EN SUS TABLETAS.



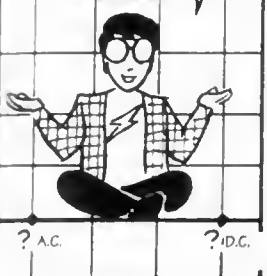
LUEGO, UN OFICIAL USA UNA CUERDA PARA MEDIR LA TIERRA Y DECIDIR CUÁNTO TRIGO SE DEBE COMO TRIBUTOS.



Y MIENTRAS MENNA MIRA, SON AZOTADOS UNOS GRANJEROS, REMOLONES A LA HORA DE PAGAR LOS TRIBUTOS.



CONFIESO QUE NO TENGO NI IDEA DE CUÁNDO NI DÓNDE SURGIERON LOS PRIMEROS CÓMICS. A VER QUIÉN ACLARA ESA CUESTIÓN.



? A.C.

? D.C.

EN ESTE CAPÍTULO, NO HE HECHO SINO RASCAR LA SUPERFICIE... LA COLUMNA DE TRAJANO, LA PINTURA GRIEGA, LOS PERGAMINOS JAPONESES... TODO ELLO DEBE SER DEBIDAMENTE EXAMINADO.



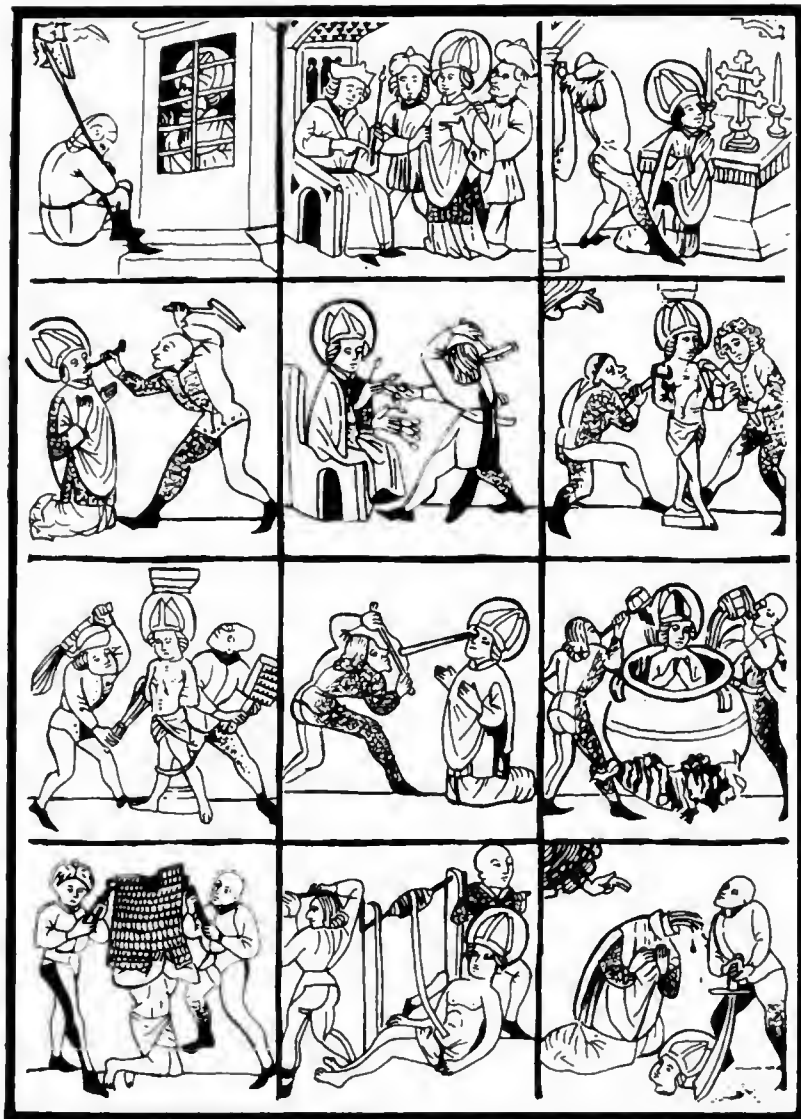
PERO HAY UN ACONTECIMIENTO MUY IMPORTANTE NO SÓLO EN LA HISTORIA DE LOS CÓMICS, SINO TAMBIÉN EN LA HISTORIA DE LA PALABRA ESCRITA.



EL INVENTO DE LA IMPRENTA.



* CARA ARRANCADA POR FUTURAS GENERACIONES DE LÍDERES.



CON LA INVENCION DE LA IMPRENTA,* EL ARTE, QUE HABIA SIDO MONOPOLIO DE LOS RICOS Y LOS PODEROSOS, PUDO SER DISFRUTADO POR TODO EL MUNDO.



EL GUSTO POPULAR NO HA CAMBIADO GRAN COSA EN CINCO SIGLOS. LA PRUEBA ES "LAS TORTURAS DE SAN ERASMO", ALREDEDOR DE 1460. PARECE SER QUE EL SUJETO DE MARRAS ERA UN PERSONAJE POPULAR.



LA SOFISTICACION DE LA PINTURA HISTORIADA FUE EN AUMENTO, ALCANZANDO CONSIDERABLE ALTURA EN LAS AGILES MANOS DE WILLIAM HOGARTH.

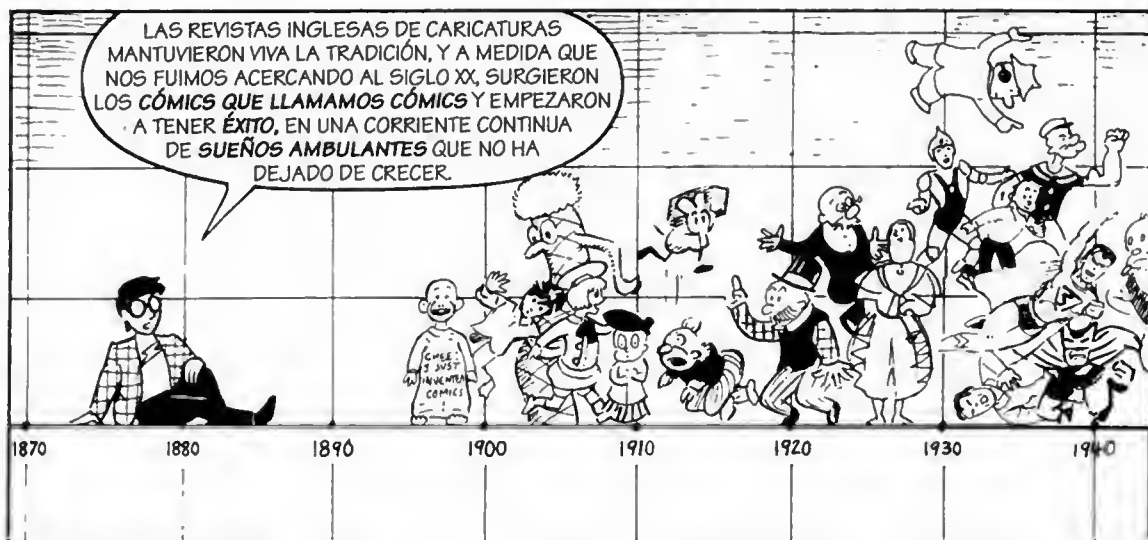
HE AQUÍ UNA PIEZA MINÚSCULA DE UNA LÁMINA DE UNA PINTURA HISTORIADA DE SEIS LÁMINAS DE HOGARTH, TITULADA "LOS PROGRESOS DE UNA RAMERA", PUBLICADA EN 1731.

PESE A LAS ESCASAS "VIÑETAS", ESTOS DIBUJOS EXUBERANTES Y REALISTAS NOS CUENTAN UNA HISTORIA RICA EN DETALLES Y CON UNA HONDA PREOCUPACION SOCIAL.



* QUIZÁ NO DEBÍ ESCRIBIR "INVENTO". LOS EUROPEOS DESCUBRIERON LA IMPRENTA ALGO TARDE.







DIBUJANTES COMO WARD Y EL BELGA **FRANS MASEREEL** HICIERON MAGNÍFICOS TRABAJOS SOBRE MADERA QUE PUSIERON DE MANIFIESTO EL MAGNÍFICO POTENCIAL DE LOS CÓMICS, PERO POCOS DEL MUNDO DE LA HISTORIETA LLEGARON A **CAPTAR EL MENSAJE.**

LA DEFINICIÓN DEL CÓMIC, **TANTO ENTONCES COMO AHORA,** ERA DEMASIADO ANGOSTA PARA INCLUIR ESOS TRABAJOS.



"VIAJE APASIONADO" DE FRANS MASEREEL, 1919.

MUY DISTINTO ES EL CASO DE LA SURREALISTA "NOVELA COLAGE" DE MAX ERNST, **UNA SEMANA DE GENTILEZA.**



ESTA SECUENCIA DE COLAGE DE 182 LÁMINAS PASA POR SER **UNA OBRA DE ARTE DEL SIGLO XX,** PERO NINGÚN PROFESOR DE HISTORIA DEL ARTE SE ATREVERÍA A LLAMARLO "CÓMIC".

AHORA BIEN, PESE A NO SER UNA **HISTORIA CONVENCIONAL,** NO HAY DUDA ACERCA DEL PAPEL PRINCIPAL QUE JUEGA LA SECUENCIA EN LA OBRA. EL PROPÓSITO DE ERNST NO ES EL QUE UNO LO MIRE, SINO QUE **LO LEA!**



SI NO EXCLUIMOS LA FOTOGRAFÍA DE NUESTRA DEFINICIÓN, RESULTA QUE LA MITAD DE ESTADOS UNIDOS HA TENIDO QUE VER CON LOS CÓMICS.



HAY PAÍSES EN LOS QUE LAS FOTONÓVELAS SON MUY POPULARES.



¡POR FIN SE COMPRENDIÓ QUE LOS DIBUJOS SECUENCIADOS ERAN UN EXCELENTE INSTRUMENTO DE COMUNICACIÓN, PERO AUN ASÍ NADIE SE REFIRIÓ A ELLOS CON LA PALABRA **CÓMICS**! POR LO VISTO, LA PALABRA "**DIAGRAMAS**" RESULTA MÁS DIGNA.




DESDE LOS **VITRALES**, QUE MUESTRAN ESCENAS BÍBLICAS SIGUIENDO UN ORDEN, PASANDO A LAS SERIES DE CUADROS DE **MONET**, HASTA EL MANUAL DE CONDUCCIÓN DE SU COCHE, EL **CÓMIC** SALE **POR TODAS PARTES** EN CUANTO EL **ARTE SECUENCIAL** SE EMPLEA COMO DEFINICIÓN.

Cómic. Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y una respuesta estética del lector.

SI BIEN NUESTRA DEFINICIÓN ABRE MUCHAS PUERTAS, HAY UNA QUE CIERRA.

¡ES CORRIENTE QUE **VIÑETAS AISLADAS** COMO ÉSTA SEAN CONSIDERADAS **CÓMIC**, PERO SE OLVIDA QUE NO HAY SECUENCIAS DE UNA SOLA VIÑETA!



"Mamá, ¿por qué yo no soy yuxtapuesto?"

TALES VIÑETAS PUEDEN MUY BIEN INCLUIRSE EN "**EL ARTE DEL CÓMIC**", DADO QUE RECIBEN DE LA HISTORIETA PARTE DE SU **VOCABULARIO VISUAL**...





BIOGRAFÍA. DADÁ
RELATOS AMOROSOS
VERSO
LIBRE
POESÍA
ÉPICA
ALEGORÍA
SOCIAL
ADAPTACIONES
MEMORIAS
SÁTIRAS

HORROR
SURREALISMO
FICCIÓN
HISTÓRICA
CUENTOS
POPULARES
NARRACIONES
ERÓTICAS
MISTERIO
TEMAS
RELIGIOSOS



POR EJEMPLO, NUESTRA DEFINICIÓN NO DICE NADA DE **SUPERHÉROES** NI DE **ANIMALES RAROS**. NI UNA PALABRA SOBRE **FANTASÍA/CIENCIA-FICCIÓN** O LA **EDAD DE LOS LECTORES**.

NUESTRA DEFINICIÓN NO ENUMERA **GÉNEROS**, NI TIPOS DE **MATERIAS**, NI **ESTILOS** DE PROSA O POESÍA.



NADA SE DICE ACERCA DEL **PAPEL Y LA TINTA**. NO SE MENCIONAN **PROCESOS DE IMPRENTA**. NI SIQUIERA SE HABLA DE **IMPRENTAS** NI SE DICE NADA DE **PLUMAS ESPECIALES** O **CARTULINAS PARA DIBUJO**, NI DE LOS **PINCELES, LÁPICES, PLUMILLAS, ROTULADORES Y AERÓGRAFOS IDEALES**

NO SE DESCARTA NINGÚN TIPO DE MATERIAL. NO SE PROHÍBE NINGUNA CLASE DE HERRAMIENTA.



NO SE HACE MENCIÓN DE UN DIBUJO EN **BLANCO Y NEGRO** O A **COLOR**. NO SE LE DICE A NADIE QUE **EXAGERE LA ANATOMÍA** O QUE **PLASME UN ESTILO REALISTA O CÓMICO**.

NUESTRA DEFINICIÓN NO PROSCIBE NINGUNA **ESCUELA DE DIBUJO**, NI TAMPOCO **FILOSOFÍAS, MOVIMIENTOS** O CUALESQUIER **ENFOQUES**



LOS QUE OS GANÁIS LA VIDA CON EL CÓMIC U OS GUSTARÍA GANARLA, YA DEBÉIS SABER QUE ESTAR AL DÍA DE TODAS LAS REVISTAS Y ÁLBUMES QUE SALEN AL MERCADO ES UNA OCUPACIÓN QUE LLEVA **MUCHÍSIMO TIEMPO.**

SE PUBLICAN TANTOS TEBEOS HOY DÍA QUE SE REQUERIRÍA UN **EJÉRCITO** DE LECTORES PARA EXAMINARLOS TODOS.

POR MÁS QUE NOS **ESFORCEMOS** POR ENTENDER EL MUNDO DE LOS CÓMICS, PARTE DE ESE MUNDO PERMANECERÁ SIEMPRE EN LA SOMBRA... COMO UN **MISTERIO.**

HARÉ CUANTO PUEDA, EN LOS PRÓXIMOS CAPÍTULO, PARA ILUMINAR ESE LADO OSCURO, PERO AL **CONCENTRARNOS** EN EL MUNDO DEL TEBEO, NO HAY QUE OLVIDAR EN NINGÚN MOMENTO QUE ESTE MUNDO ES **SÓLO UNO...**



¡...DE ENTRE MUCHOS MUNDOS **POSIBLES!**

NUESTRO AFÁN POR **DEFINIR** EL CÓMIC ES UN PROCESO QUE NO TIENE POR QUÉ ALCANZAR UNA CONCLUSIÓN DEFINITIVA.

ESTOY SEGURO DE QUE UNA **NUEVA GENERACIÓN** RECHAZARÁ LO QUE LA NUESTRA HAYA DECIDIDO ACEPTAR E INTENTARÁ UNA VEZ MÁS **REINVENTAR EL CÓMIC.**

ASÍ DEBE SER.

¡BRINDO POR ESE **GRAN DEBATE!**



CAPÍTULO SEGUNDO

EL VOCABULARIO DE LOS CÓMICS







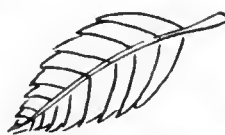
ESTO NO ES UN HOMBRE.



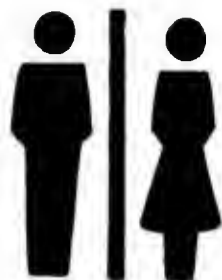
ESTO NO SON IDEAS.



ESTO NO ES UN PAÍS.



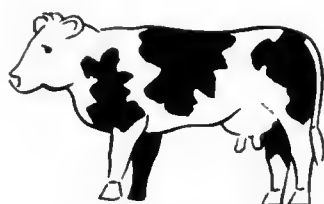
ESTO NO ES UNA
HOJA.



ESTO NO ES GENTE.



ESTO NO ES MÚSICA.



ESTO NO ES UNA VACA.



ÉSTA NO ES MI VOZ.



ESTO NO ES SONIDO.



ESTO NO SON FLORES.



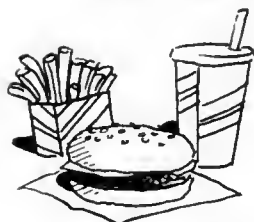
ÉSTE NO SOY YO.



ESTO NO ES UNA SEÑAL DE
TRÁFICO.



ESTO NO ES UN PLANETA.



ESTO NO ES COMIDA.



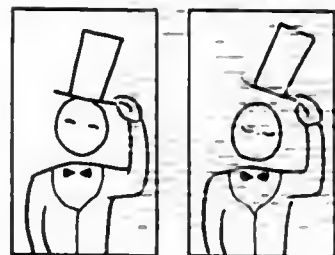
ESTO NO ES UN COCHE.



ESTO NO ES UNA
COMPAÑÍA.



ESTO NO ES UNA CARA.



ESTO NO SON MOMENTOS
DISTINTOS.

ESTO ES
PAPEL.

AHORA BIEN, LA
PALABRA **ICONO**
SIGNIFICA MUCHAS
COSAS.

ESTO ES
TINTA SOBRE
EL PAPEL



POR LO QUE RESPECTA
A ESTE CAPÍTULO, EMPLEO LA PALABRA
"ICONO" PARA REFERIRME A UNA
IMAGEN USADA PARA REPRESENTAR
A UNA PERSONA, LUGAR,
COSA O IDEA.

ICONO

ESTA DEFINICIÓN ES ALGO
MÁS AMPLIA QUE LA DE
MI DICCIONARIO, PERO ES
LA QUE MÁS SE AJUSTA
A LO QUE NECESITO.

"SÍMBOLO" ME
RESULTA UN PELÍN
CARGADO.



SIN EMBARGO,
LA SUERTE DE
IMÁGENES QUE
SOLEMOS LLAMAR
SÍMBOLOS SON UNA
CATEGORÍA DE
ICONOS.



SON LAS
IMÁGENES QUE
USAMOS PARA
REPRESENTAR
CONCEPTOS, IDEAS
Y FILOSOFÍAS.



LUEGO ESTÁN
LOS ICONOS DEL
LENGUAJE, LA
CIENCIA Y LA
COMUNICACIÓN.



LOS ICONOS
DE LA ESFERA
PRÁCTICA.



Y POR ÚLTIMO LOS ICONOS QUE LLAMAMOS **DIBUJOS**:
IMÁGENES CONCEBIDAS PARA PARECERSE A LOS MOTIVOS
QUE REPRESENTAN.

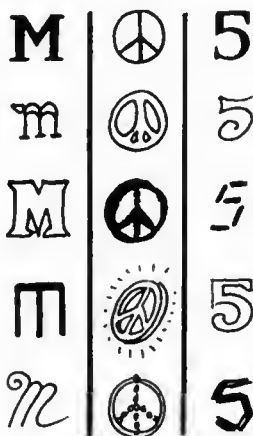


PERO COMO EL
PARECIDO CAMBIA,
TAMBIÉN CAMBIA EL
NIVEL DEL CONTENIDO
ICÓNICO.

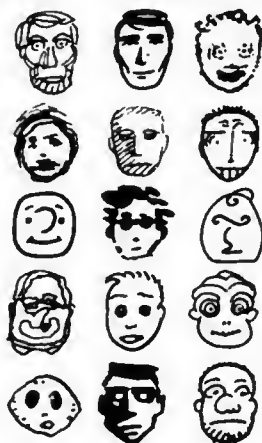
O, PARA DECIRLO DE
UN MODO UN TANTO
PEDESTRE, HAY DIBUJOS
MÁS ICÓNICOS
QUE OTROS.



EN LOS ICONOS NO PICTÓRICOS, EL SIGNIFICADO ES **FIJO Y ABSOLUTO**. SUS APARIENCIAS NO AFECTAN A LOS SIGNIFICADOS, PORQUE REPRESENTAN **IDEAS INVISIBLES**.



EN LOS **DIBUJOS**, SIN EMBARGO, EL SIGNIFICADO ES **FLUIDO Y VARIABLE CONFORME A SU APARIENCIA**. SU PARECIDO CON LA **"VIDA REAL"** REVISTE DIVERSA **GRADUACIÓN**.



LAS PALABRAS SON ICONOS DEL TODO **ABSTRACTOS**; ESTO ES, NO GUARDAN NINGÚN PARECIDO CON **AQUELLO QUE REPRESENTAN**.

OJO

PERO EN EL DIBUJO, EL **NIVEL DE ABSTRACCIÓN ES VARIABLE**. (ALGUNOS, COMO LA CARA DE LA VIÑETA ANTERIOR, SE PARECE TANTO A SU **DUPLICADO REAL** QUE A PUNTO ESTÁ DE **CONFUNDIRNOS**!)

¡**OTROS**, COMO UN **SERVIDOR**, SON MUCHO **MÁS ABSTRACTOS**, Y HASTA PODRÍAMOS DECIR QUE **NO SE PARECEN EN NADA** A LA CARA DE UNA PERSONA!

A VER SI CONSEGUIMOS PONER ESOS **ICONOS PICTÓRICOS EN UN CIERTO ORDEN**.

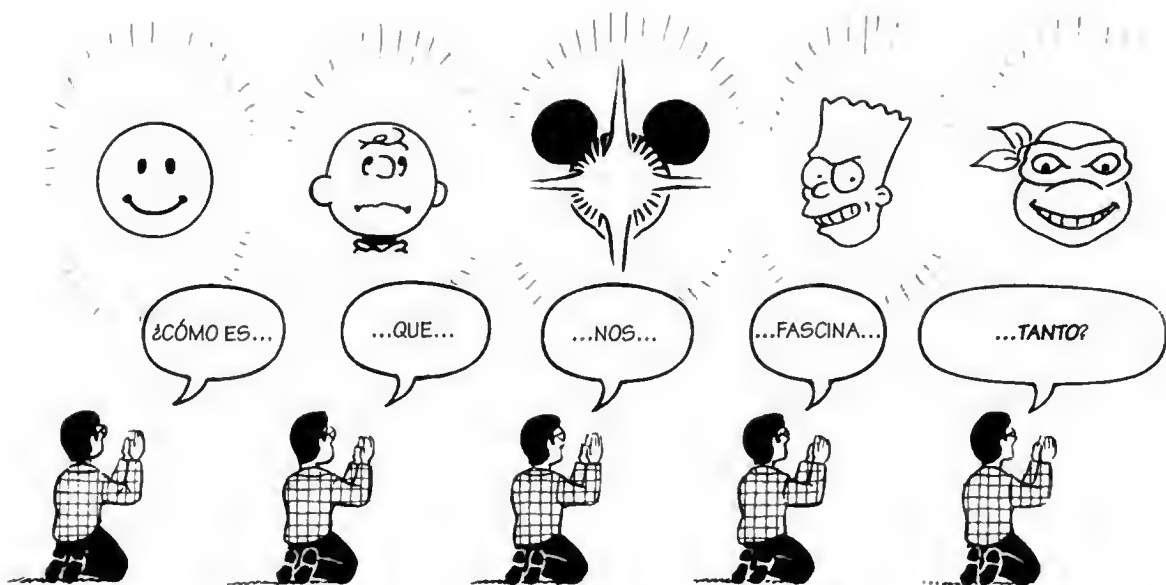


EL SABER POPULAR SOSTIENE QUE LA **FOTOGRAFÍA** Y EL **DIBUJO REALISTA** SON LOS **ICONOS QUE MÁS SE PARECEN A SUS CONTRAPARTIDAS DE LA VIDA REAL**.

HAY MUCHAS COSAS QUE DIFERENCIAN A ESTAS CARAS DE LAS DE **VERDAD**: SON MÁS **PEQUEÑAS**, SON **PLANAS**, MENOS **DETALLADAS**, NO SE **MUEVEN**, NO TIENEN **COLOR**... AHORA BIEN, EN CUANTO SE REFIERE A **ICONOS PICTÓRICOS**, SON MUY **"REALISTAS"**.

REALIDAD.





EXPLICAR LO QUE ES LA CARICATURA NOS LLEVARÍA TANTO TIEMPO COMO EXPLICAR LO QUE ES EL CÓMIC, DE MANERA QUE ME LIMITARÉ A EXAMINAR LA CARICATURA COMO UNA FORMA DE AMPLIFICACIÓN POR MEDIO DE LA SIMPLIFICACIÓN.



A VECES, LOS CRÍTICOS DE CINE DESCRIBEN UNA PELÍCULA DE **MUCHA ACCIÓN** COMO UNA "**CARICATURA**" PARA EXPRESAR ASÍ LA INTENSIDAD DESCARNADA DE UNA HISTORIA O DE UN ESTILO VISUAL.



AUNQUE SE SUELE USAR LA PALABRA EN TONO **DESPECTIVO**, TAMBIÉN PUEDE APLICARSE A MUCHOS **CLÁSICOS** QUE HAN SUPERADO CON ÉXITO EL PASO DEL TIEMPO. EL SIMPLIFICAR LOS PERSONAJES E IMÁGENES CON UN **PROPÓSITO** PUEDE SER UN INSTRUMENTO EFICAZ A LA HORA DE CONTAR UNA **HISTORIA**.



LA FACULTAD DE LA CARICATURA DE **CONCENTRAR** NUESTRA ATENCIÓN EN UNA **IDEA** ES, CREO, PARTE IMPORTANTE DE SU PODER, TANTO EN EL CÓMIC COMO EN EL DIBUJO EN GENERAL.



UNO



UNOS POCOS



MILES



MILLONES



(CASI) TODOS

LUEGO ESTÁ LA **UNIVERSALIDAD** DE LA IMAGEN CARICATURIZADA. POR EJEMPLO, RESULTA OBVIO QUE CUANTO MÁS SE CARICATURIZA UNA CARA, A MAYOR NÚMERO DE GENTE **REPRESENTA**.

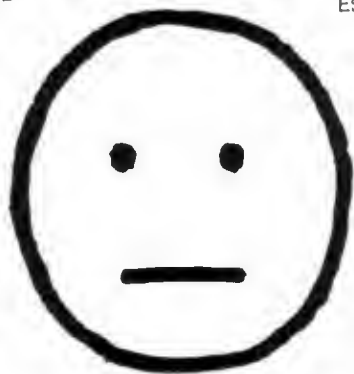


AL CONTEMPLAR UNA CARICATURA, SOBRE TODO LA CARICATURA DE UNA CARA HUMANA, HAY EN NUESTRAS CABEZAS ALGO **MÁS** EN JUEGO QUE JUSTIFICA UN ESTUDIO MÁS PROFUNDO.



¿QUÉ

ESTAMOS



VIENDO

EN REALIDAD?

¡EL HECHO DE QUE TU MENTE SEA **CAPAZ** DE COGER UN **CÍRCULO**, DOS PUNTOS Y UNA LÍNEA Y CONVERTIRLOS EN UNA CARA ES ALGO QUE RAYA EN LO **INCREÍBLE**!

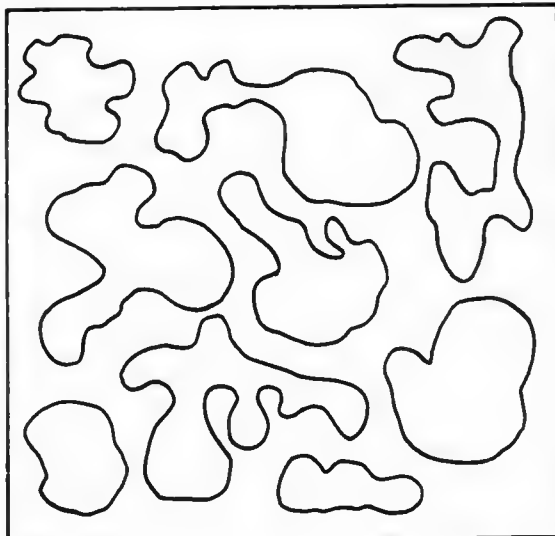


PERO TODAVÍA ES **MÁS** INCREÍBLE EL HECHO DE QUE NO PUEDAS POR MENOS DE VER UNA CARA. ¡POR MÁS QUE TE ESFUERCES, **NO** HAY MANERA!

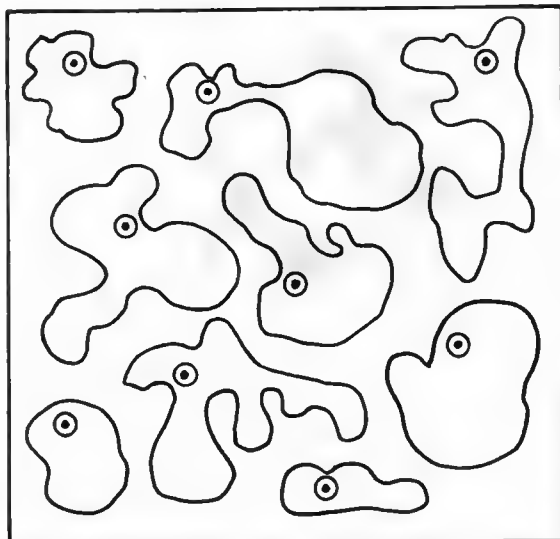


DIBUJA FORMAS DIVERSAS EN UNA HOJA DE PAPEL DEBEN SER **CURVAS** QUE SE **CIERREN**, PERO APARTE DE ESO, PUEDEN TOMAR UNA FORMA TAN **IRREGULAR** O **DISPARATADA** COMO SE TE ANTOJE.

Y PONGAMOS QUE EL RESULTADO FINAL VIENE A SER ÉSTE.



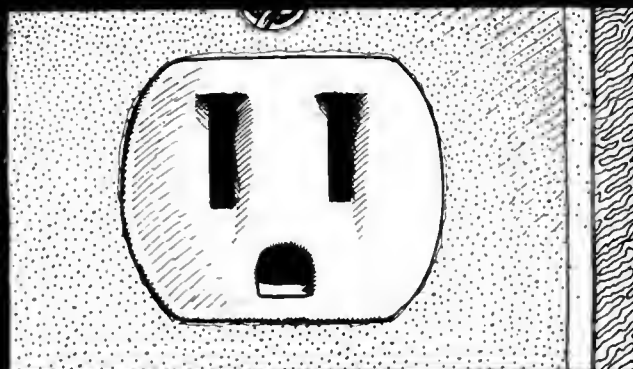
Y A **CONTINUACIÓN**, POR MUCHO QUE ESAS FORMAS SE **PAREZCAN** A OTRA COSA, BASTA CON UN **SIMPLE** AÑADIDO PARA QUE TODAS ELLAS SE CONVIERTAN EN CARAS.



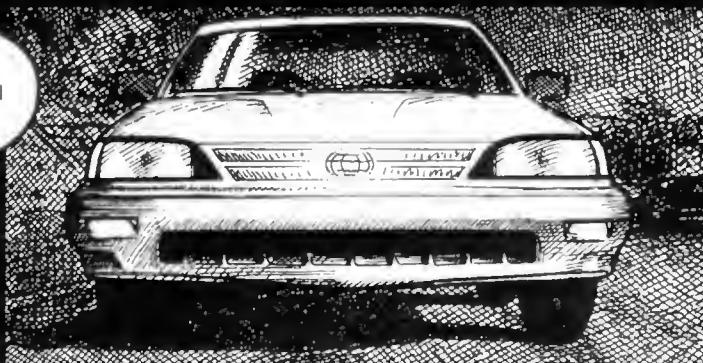
LA MENTE NO TIENE DIFICULTAD ALGUNA EN CONVERTIR ESAS FORMAS EN CARAS. AHORA BIEN, ¿PUEDES LLEGAR A CONFUNDIR **ESTO...**



NOSOTROS, LOS SERES HUMANOS, SOMOS UNA RAZA EGOCÉNTRICA.



NOS VEMOS
REFLEJADOS EN
TODO.



ATRIBUIMOS
IDENTIDADES Y
EMOCIONES DONDE
NO LAS HAY.



Y
TRANSFORMAMOS
EL MUNDO A
NUESTRA IMAGEN.







ASIMISMO, CADA CUAL NUTRE UN CONOCIMIENTO CONSTANTE DE **SU PROPIA CARA**, PERO ESE CUADRO MENTAL NO ES MUY CLARO, SINO MÁS BIEN UN ARREGLO SUPERFICIAL... UNA **SENSACIÓN DE CONTORNO**... UNA **SENSACIÓN DE COLOCACIÓN IMPRECISA**.



ALGO TAN **SENCILLO Y BÁSICO** COMO...



...UNA **CARICATURA**.

ASÍ, CUANDO MIRAS UNA FOTO O EL DIBUJO REALISTA DE UNA CARA...



...LO VES COMO LA **CARA DE OTRO**.

PERO CUANDO ENTRAS EN EL MUNDO DE LA **CARICATURA**...

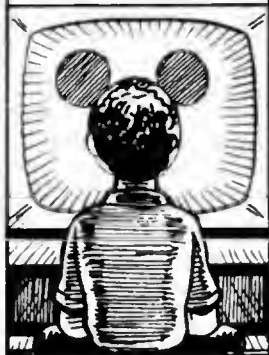


...TE VES A **TI MISMO**.

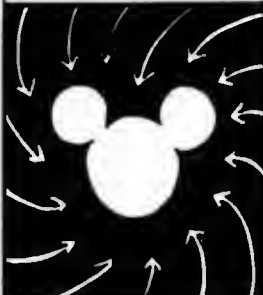
CREO QUE ÉSA ES LA CAUSA PRINCIPAL DE NUESTRA FASCINACIÓN INFANTIL POR LOS **DIBUJOS ANIMADOS**, AUNQUE TAMBIÉN JUEGAN UN PAPEL IMPORTANTE LA **IDENTIFICACIÓN UNIVERSAL, LA SIMPLICIDAD Y LOS RASGOS INFANTILES** DE LOS PROTAGONISTAS DE MUCHOS DIBUJOS ANIMADOS.



LA CARICATURA ES UN **VACIO** QUE ABSORBE NUESTRA **IDENTIDAD** Y NUESTRA **CONCIENCIA**...



...UNA **CONCHA VACÍA** QUE HABITAMOS Y QUE NOS **PERMITE VIAJAR A OTRO REINO**.



NO ES QUE **MIREMOS** LA CARICATURA. ¡ES QUE NOS **CONVERTIMOS EN ELLA**!

POR ESO DECIDÍ DIBUJARME CON UN ESTILO LA **MAR DE SENCILLO**.



¿ME HUBIERAIS **PRESTADO ATENCIÓN** SI TUVIERA ESTA **PINTA**?



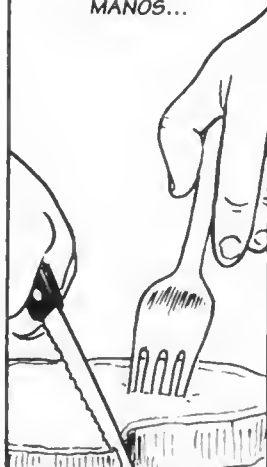




NUESTRA HABILIDAD
PARA **EXTENDER**
NUESTRA IDENTIDAD A
OBJETOS INANIMADOS
PUEDE CONSEGUIR QUE
PEDAZOS DE MADERA
SIRVAN DE
PIERNAS...



PEDAZOS DE METAL
HAGAN DE
MANOS...



PEDAZOS DE
PLÁSTICO SEAN
OREJAS...



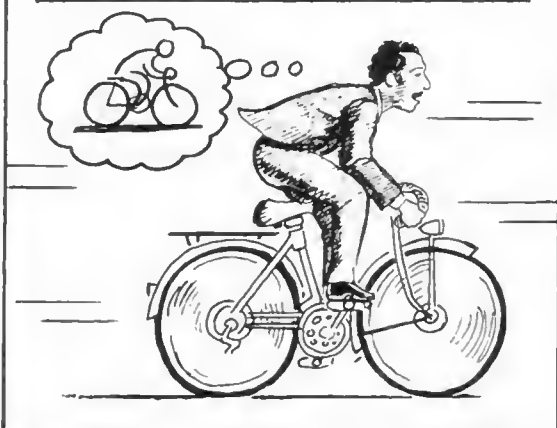
PEDAZOS
DE CRISTAL
SE VUELVAN
OJOS.



Y EN **TODOS** LOS CASOS,
NUESTRA CONCIENCIA...



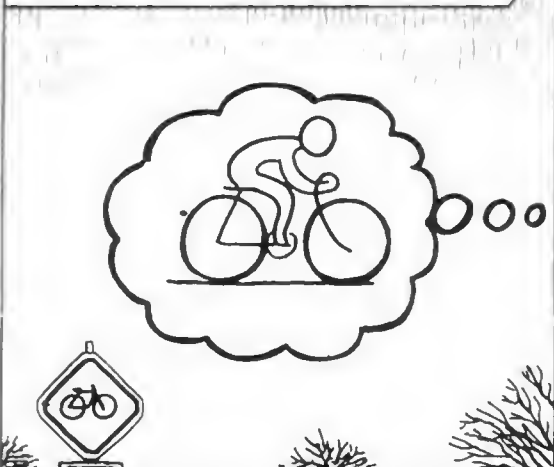
...FLUYE HACIA AFUERA, ENGLOBANDO AL
OBJETO DE NUESTRA IDENTIDAD DILATADA.



Y ASÍ COMO LA
CONCIENCIA DE NUESTRO
SER **BIOLÓGICO** ES UNA
IMAGEN **CONCEPTUADA**
Y **SIMPLIFICADA...**



...TAMBIÉN ES ALTAMENTE **SIMPLIFICADA**
LA CONCIENCIA DE **ESAS** EXTENSIONES.



TODO CUANTO
EXPERIMENTAMOS EN LA
VIDA PUEDE CLASIFICARSE
EN DOS REINOS: EL REINO
DEL CONCEPTO...

...Y EL REINO
DE LOS
SENTIDOS.



NUESTRA IDENTIDAD PERTENECE **PERMANENTEMENTE AL MUNDO CONCEPTUAL**. NO PUEDE SER VISTA, OÍDA, OLIDA, TOCADA O CATADA. ES UNA MERA **IDEA**. Y TODO LO DEMÁS -AL PRINCIPIO- PERTENECE AL **MUNDO SENSITIVO**, EL MUNDO QUE ESTÁ FUERA DE NOSOTROS.

VAMOS, GRADUALMENTE, MÁS ALLÁ DE NOSOTROS.

Y NOS TOPAMOS CON LA VISTA, EL OLFATO, EL TACTO, EL GUSTO Y EL RUIDO DE NUESTROS CUERPOS.

Y EL DEL MUNDO QUE NOS RODEA.

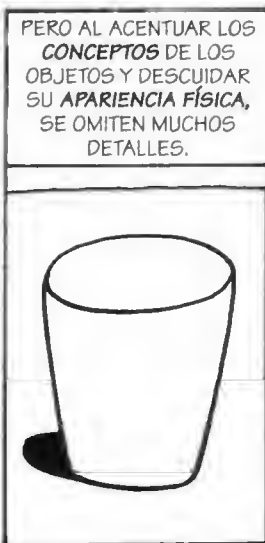
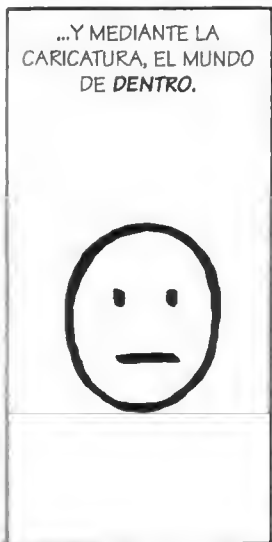
Y NO TARDAMOS EN DESCUBRIR QUE LOS OBJETOS DEL **MUNDO FÍSICO TAMBIÉN** PUEDEN CRUZAR AL OTRO LADO...

...Y POSEEN SU PROPIA IDENTIDAD.

O, COMO EXTENSIONES NUESTRAS...

...SE ANIMAN...

...CON LA VIDA...





ESTA COMBINACIÓN PERMITE QUE LOS LECTORES SE **ENMASCAREN**, ENCARNANDO A UN PERSONAJE Y ENTRANDO ASÍ EN UN MUNDO SENSUAL Y ESTIMULANTE.



EN EL MUNDO DE LA **ANIMACIÓN**, EL EFECTO MÁSCARA VINO A SER PRÁCTICAMENTE UNA **NECESIDAD**, DISNEY LO UTILIZÓ CON RESULTADOS IMPRESIONANTES DURANTE MÁS DE 50 AÑOS!



EN **EUROPA** SE DA EN MUCHOS CÓMICS, DESDE **ASTÉRIX** A **TINTÍN** HASTA LA OBRA DE **JACQUES TARDI**.



EN LOS **CÓMICS** NORTEAMERICANOS, SE RECURRE MENOS AL EFECTO MÁSCARA, AUNQUE HA ENRAIZADO EN LAS OBRAS DE DIBUJANTES TAN DIFERENTES COMO **CARL BARKS**, **JAIME HERNÁNDEZ** Y EN EL EQUIPO FORMADO POR **DAVE SIM** Y **GERHARD**.



¡POR OTRO LADO, EN **JAPÓN**, EL EFECTO MÁSCARA FUE, DURANTE UN TIEMPO, TODO UN **ESTILO NACIONAL**!



GRACIAS A LA **INFLUENCIA SEMINAL** DE **OSAMU TEZUKA**, LOS CÓMICS JAPONESES CUENTAN CON UNA LARGA HISTORIA RICA EN PERSONAJES **ICÓNICOS**.



AUNQUE EN LAS ÚLTIMAS DÉCADAS, LOS JAPONESES HAN TOMADO GUSTO AL **DIBUJO LLAMATIVO** Y **FOTOGRAFICO**.



© DIBUJO: HAYASI AND OSIMA

CEREBUS © DAVE SIM

LOS ESTILOS HÍBRIDOS RESULTANTES TUVIERON UN TREMENDO **ALCANCE** ICÓNICO, DESDE PERSONAJES SUMAMENTE CARICATURIZADOS HASTA SEGUNDOS PLANOS **RAYANDO EN LO FOTOGRÁFICO**.



"MONA EN TOKIO"

PERO LOS DIBUJANTES JAPONESES FUERON AÚN MÁS ALLÁ.



UNOS CUANTOS SE PERCATARON DE QUE AL **PODER DE OBJETIVAR** EL DIBUJO REALISTA SE LE PODÍA ENCONTRAR **OTRA UTILIDAD**.



MIENTRAS A LA **MAYORÍA** DE LOS PERSONAJES SE LES DIBUJABA DE UNA MANERA SENCILLA PARA FACILITAR LA **IDENTIFICACIÓN DEL LECTOR...**



...DIBUJARON A **OTROS** PERSONAJES MUCHO MÁS **REALES**, DE MANERA A **OBJETIVARLOS**, HACIENDO HINCAPIÉ EN SU "CALIDAD DE SER OTROS", DIFERENTES DEL LECTOR.



EL DIBUJO DE ESTA **ESPADA** PUEDE SER MUY **CARICATURESCO** EN UNA SECUENCIA...



...DEBIDO A LA "**VIDA**" QUE TIENE COMO EXTENSIÓN DE MI PROPIA CARICATURA.



PERO SUPONGAMOS QUE ME PERCATO DE UNA **MISTERIOSA INSCRIPCIÓN** ESCULPIDA EN LA **ESPADA**.



EN UN **TEBEO JAPONÉS**, LA ESPADA PODRÍA VOLVERSE **AHORA MUY REAL**, NO SÓLO PARA MOSTRARNOS EL DETALLE MENCIONADO, SINO TAMBIÉN PARA QUE LA IDENTIFIQUEMOS CON UN **OBJETO**, ALGO QUE TIENE UN PESO, UNA **CONTEXTURA** Y UNA **ESTRUCTURA FÍSICA**.



EN ESTE Y OTROS SENTIDOS, EL **CÓMIC JAPONÉS** HA TENIDO UNA EVOLUCIÓN MUY DISTINTA A LA DE OCCIDENTE.



VOLVEREMOS SOBRE EL TEMA EN MÁS DE UNA OCASIÓN A LO LARGO DE ESTE LIBRO.

1998 E.I. P&G, INC. JUN 08/98 MAR 08/98 1 00193-011



EL PÚBLICO NORTEAMERICANO EMPIEZA A PERCATARSE DE QUE UN ESTILO SENCILLO NO SIGNIFICA FORZOSAMENTE UNA HISTORIA SENCILLA.

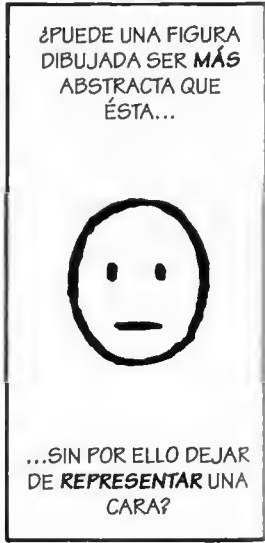


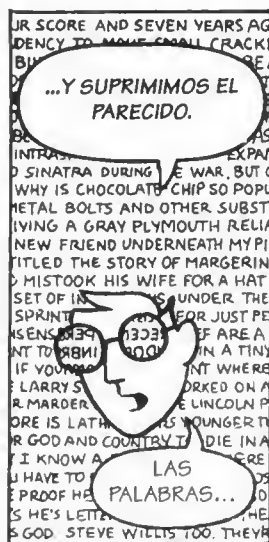
SIN EMBARGO, LOS ELEMENTOS SIMPLES PUEDEN FORMAR COMBINACIONES COMPLEJAS, COMO LOS ÁTOMOS SE VUELVEN MOLÉCULAS Y ÉSTAS SE TRANSFORMAN EN VIDA.



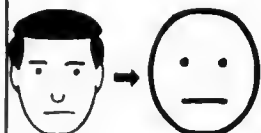
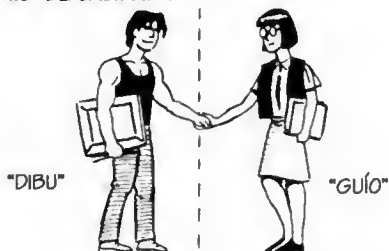
Y AL IGUAL QUE EN EL ÁTOMO, LATE UN GRAN PODER TRAS ESTAS SENCILLAS LÍNEAS.







DIBUJANTE Y GUIONISTA LLEGAN A UN PACTO PARA LOGRAR UN OBJETIVO COMÚN: CONSEGUIR HACER UN CÓMIC "DE CALIDAD".



CARA

EL DIBUJANTE SABE QUE ESO ES ALGO MÁS QUE DIBUJAR **MONIGOTES** Y **VULGARES** CARICATURAS, DE MANERA QUE PARTE EN BUSCA DE UN ARTE **SUPERIOR**.



LA GUIONISTA SABE QUE SE ESPERA DE ELLA ALGO MÁS QUE ¡UFI! ¡PAMI! ¡BLAMI Y MANIDOS GAGS, DE MANERA QUE PARTE EN BUSCA DE ALGO MUCHO MÁS **PROFUNDO**.



EN BIBLIOTECAS Y MUSEOS ENCUENTRA EL DIBUJANTE LO QUE BUSCA. ESTUDIA LAS TÉCNICAS DE LOS GRANDES MAESTROS DE LA **PINTURA OCCIDENTAL**, Y PRACTICA **NOCHE Y DÍA**.



TAMBIÉN ELLA ENCUENTRA LO QUE NECESITA EN LOS GRANDES MAESTROS DE LA **LITERATURA OCCIDENTAL**. ESCRIBE Y LEE CONSTANTEMENTE, EN BUSCA DE UN ESTILO **PROPIO**.



AHORA AMBOS CONOCEN A FONDO SUS **RESPECTIVAS ARTES**. EL PINCEL DEL PINTOR, DE TAN SUTIL COMO ES, RESULTA CASI INVISIBLE. SUS FIGURAS SE DIRÍAN OBRAS DE **MIGUEL ÁNGEL**. LAS DESCRIPCIONES DE LA GUIONISTA SON DESLUMBRANTES. FLUYEN LAS PALABRAS COMO EN UN SONETO SHAKESPEARIANO.

ESTÁN DISPUESTOS A DARSE LA MANO PARA CREAR UNA OBRA MAESTRA DE LA HISTORIETA.

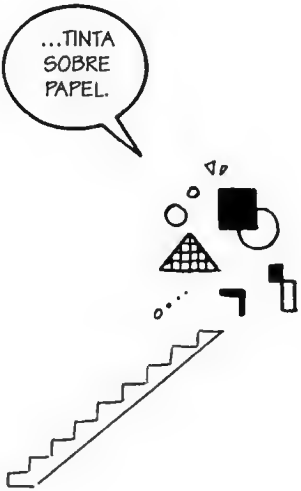
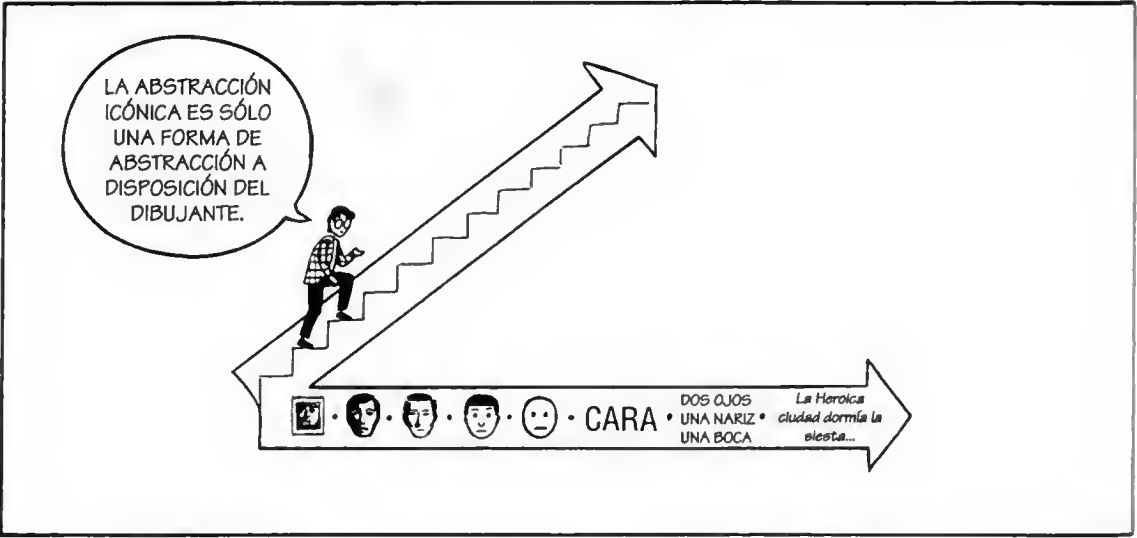


CARA →

DOS OJOS
UNA NARIZ
UNA BOCA

La Heroica
ciudad dormía
la siesta...

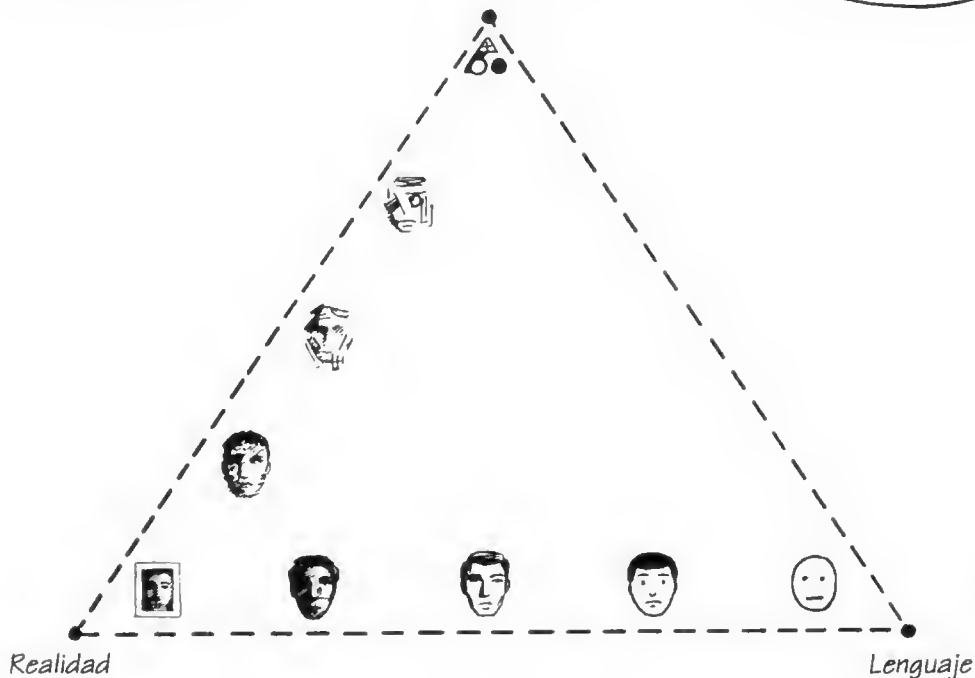




ÉSTE ES EL REINO DEL **OBJETO DE ARTE**, EL PLANO DEL DIBUJO, EN EL QUE FORMAS, LÍNEAS Y COLORES PUEDEN SER LO QUE SON, SIN PRETENDER OTRA COSA.

El Plano del dibujo

BAJO MÍ, EL ÁREA COMPRENDIDA POR LOS TRES VÉRTICES, "REALIDAD", LENGUAJE Y EL PLANO DEL DIBUJO, REPRESENTA LA TOTALIDAD DEL **VOCABULARIO PICTÓRICO** DE LOS CÓMICS O DE CUALQUIER OTRA ARTE VISUAL.



DOS O.
UNA NA
UNA BO

UNA GRAN PARTE DEL DIBUJO DE CÓMICS SE ENCUENTRA JUNTO A LA LÍNEA DEL **FONDO**; ESTO ES, EN LA ABSTRACCIÓN ICÓNICA, DONDE CADA LÍNEA TIENE UN **SENTIDO**.

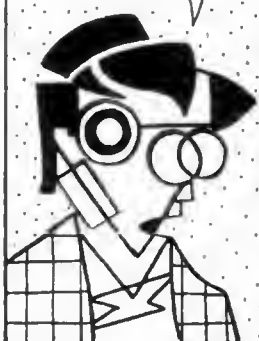


¡MIRA QUÉ NARIZI

¡JUNTO A LA LÍNEA DEL FONDO, PERO NO SOBRE ELLA, PUES HASTA LA CARICATURA MÁS **HONRADA** TIENE UNA O DOS LÍNEAS "SIN SENTIDO"!



SI INCORPORAMOS EL LENGUAJE Y OTROS ICONOS AL DIAGRAMA, PODEMOS EMPEZAR A CONSTRUIR UNA GRÁFICA COMPRENSIBLE...



...DEL **UNIVERSO DE LOS LLAMADOS CÓMICS**.



1. Mary Fleener en el límite de la abstracción. 2. Piker de Mariscal. 3. Dave McKean empleando uno de los muchos estilos desarrollados en su serie CAGES. 4. GREGORY de Marc Hempel. 5. Mark Beyer. 6. Beanish de Larry Marder de TALES OF THE BEANWORLD. No "se parecen" a nada conocido (de aquí hasta la derecha), las judías de Marder cruzan la frontera del diseño al significado. 7. Saul Stienberg. 8. De THE LIBRARIAN de Penny Moran Venhorn. 9. Lorenzo Mattoti, en FIRES (© Editions Albin Michel, S. A.), combine una luz profundamente impresionista con formas icónicas y composiciones de un gran diseño. En otras pelebres, que resulta muy difícil clasificarlo. 10. Aline Kominsky-Crumb. 11. El Chuckie-Boy de NEAT STUFF de Peter Begge. Compárese con el 39. 12. Kristine Kryttre. 13. Rea Irvin. The SMYTHES. © Field Newspaper Syndicate. 14. El Morty de Steve Willi. 15. FRANK THE UNICORN de Phil Yeh. 16. "Jack Survives" de Jerry Moriarty. Basado en un mundo de luz y sombras reales, pero descompuesto en abruptas formas. Efectos similares se encuentran en los números 8, 18, 19, 20 y 34. 17. El dibujo de Jeff Wong para el JIZZ de Scott Russo. 18. El expresionista RAIN de Rolf Sterk. 19. El TRASHMAN de Spein. 20. THE DARK KNIGHT RETURNS de Frank Miller. Batman © D.C. Comics. Batman creado por Bob Kane. 21. Wolverine MacAlistair de JOURNEY de William Messner-Loebs. 22. MEGATON MAN de Don Simpson. Arrancando de una base anatómica realista, Simpson distorsiona y exagera los rasgos de M.M. hasta

la abstracción. 23. Michael Cherkas de SILENT INVASION. © Cherkas y Hancock. 24. Rick Geary. 25. Peter Kuper. 26. DOONESBURY de Garry Trudeau. 27. Lynda Barry. 28. Sempei Shirato. 29. BIG BABY de Charles Burr. 29 1/2 (Whoops) Cliff Sterrett. El personaje elegido (de POLLY AND HER PALS) podría ir más abajo pero el dibujo de Sterrett, al igual que el de Fleener, suele epuntar hacia arriba, hacia lo más abstracto. P.A.H.P. es © Newspaper Features Syndicate, Inc. 30. GROO THE WANDERER de Sergio Aragonés. Sencillo, directo, pero con una fuerte calidad gestual que nos recuerda la mano que empuña la pluma (igualmente válido para el 14, 28, 31, 41). 31. Bitchy Bitch de NAUGHTY BITS de Roberta Gregory. 32. David Mazzucchelli de BATMAN: YEAR ONE. Commissioner Gordon. © D.C. Comics. 33. "Mister Conrad, Mister Wilcox" de José Muñoz. © Muñoz y Sampayo. 34. Carol



N

A

L

D

E

G

E

D

E

L

A

L

E

T

E

R

E

T

E

R

E

T

E

R

E

T

E

Recordad que son mis copias de los dibujos originales.

NOTA: LOS DIBUJANTES DE ESTA GRÁFICA NO HAN SIDO ELEGIDOS NECESARIAMENTE POR SU MÉRITO ARTÍSTICO. HAY DIBUJANTES DE GRAN RELEVANCIA QUE NO FIGURAN EN LA LISTA.

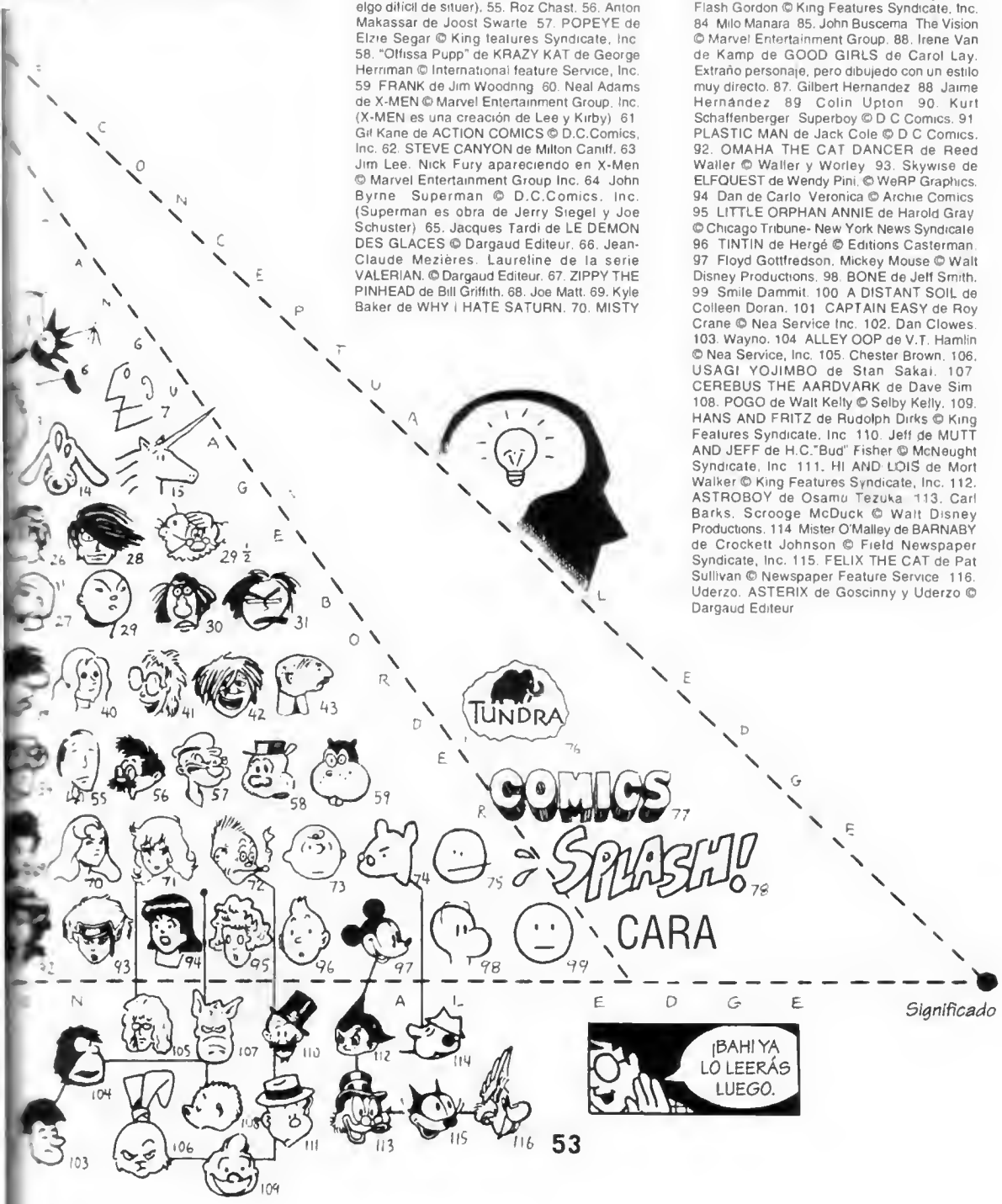
El Plano Pictórico

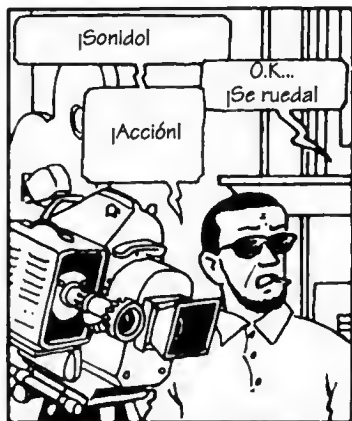


35. DICK TRACY de Chester Gould. © Chicago Tribune-New York Syndicate, Inc. 36. El séid de Jack Kirby. © D.C. Comics. 37. Burden. 38. Rocco Vargas de TRITÓN de Daniel Torres. 39. Buddy Brendley de HATE de Peter Bagge. Compárese con el 11 40. Seth. Mark Martin. 42. Julie Doucet. 43. Edward. 44. El Mowgli de THE JUNGLE BOOKS de Kipling de Craig Russell. Los personajes Russell están tratados desde una óptica estática, al estilo de los de Hal Foster o Dave Stevens, pero con un diseño sin par que los proyecta hacia el vértice superior del triángulo. A la tarde y en algunos casos Russell se proyecta hacia arriba y hacia la derecha. 45. Kojima de KOZURE OKAMI ("Wolf and

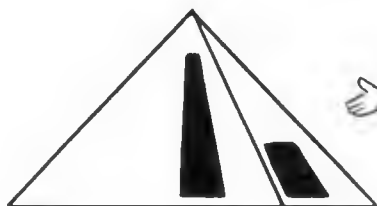
Cub" © Koike and Kojima. 46. ALEC de Eddie Campbell. Realista en el tono, pero también gestual y espontáneo. El proceso de dibujar no se oculta a la vista. 47. Alex Toth. Zorro © Zorro-Productions, Inc. Art © Walt Disney Productions. (Zorro creado por Johnston McCulley). 48. CORTO MALTESE de Hugo Pratt © Casterman, Paris-Tourma. 49. Will Eisner de TO THE HEART OF THE STORM. 50. Dori Seda. 51. R. Crumb oscila entre lo real y lo caricaturesco, manteniéndose por lo general a esta altura, pero subiendo en alguna que otra ocasión. 52. Steve Ditko. 53. Norman Dog. 54. NORMALMAN de Valentino se sienta ligeramente a la derecha y por encima de su SHADOWHAWK (cuya máscara icónica le hace el gesto difícil de situar). 55. Roz Chast. 56. Anton Makassar de Joost Swarte. 57. POPEYE de Elzie Segar © King Features Syndicate, Inc. 58. "Ofissia Pupp" de KRAZY KAT de George Herriman © International Feature Service, Inc. 59. FRANK de Jim Woodring. 60. Neal Adams de X-MEN © Marvel Entertainment Group, Inc. (X-MEN es una creación de Lee y Kirby). 61. Gil Kane de ACTION COMICS © D.C. Comics, Inc. 62. STEVE CANYON de Milton Caniff. 63. Jim Lee. Nick Fury apareciendo en X-Men © Marvel Entertainment Group Inc. 64. John Byrne. Superman © D.C. Comics, Inc. (Superman es obra de Jerry Siegel y Joe Shuster). 65. Jacques Tardi de LE DEMON DES GLACES © Dargaud Editeur. 66. Jean-Claude Mezières. Laureline de la serie VALÉRIAN. © Dargaud Editeur. 67. ZIPPY THE PINHEAD de Bill Griffith. 68. Joe Matt. 69. Kyle Baker de WHY I HATE SATURN. 70. MISTY

HATE SATURN. 70. MISTY de Trina Robbins. © Marvel Entertainment Group, Inc. 71. Oscar de THE ROSE OF VERSAILLES de Riyoko Ikeda. 72. BRINGING UP FATHER de George McManis © International Feature Service, Inc. 73. Charlie Brown de PEANUTS de Charles Schulz © United Features Syndicate, Inc. 74. Art Spiegelman de MAUS. 75. CYNICALMAN de Matt Feazell. 76. Logo de la compañía. El dibujo como símbolo. 77. Logo del titular. La palabra como objeto. 78. Electo del sonido. El mundo sonoro. 79. SNOOKUMS, THAT LOVABLE TRANSVESTITE un foto-cómic de Tom King. 80. Drew Friedman. 81. Dave Stevens. 82. Hal Foster. TARZAN es obra de Edgar Rice Burroughs. 83. Alex Raymond. Flash Gordon © King Features Syndicate, Inc. 84. Milo Manara. 85. John Buscema. The Vision © Marvel Entertainment Group. 86. Irene Van de Kamp de GOOD GIRLS de Carol Lay. Extraño personaje, pero dibujado con un estilo muy directo. 87. Gilbert Hernandez. 88. Jaime Hernández. 89. Colin Upton. 90. Kurt Schaffenberger. Superboy © D.C. Comics. 91. PLASTIC MAN de Jack Cole © D.C. Comics. 92. OMAHA THE CAT DANCER de Reed Waller © Waller y Worley. 93. Skywise de ELFOQUEST de Wendy Pini. © WeRP Graphics. 94. Dan de Carlo. Veronica © Archie Comics. 95. LITTLE ORPHAN ANNIE de Harold Gray © Chicago Tribune-New York News Syndicate. 96. TINTIN de Hergé © Editions Casterman. 97. Floyd Gottfredson. Mickey Mouse © Walt Disney Productions. 98. BONE de Jeff Smith. 99. Smile Dammit. 100. A DISTANT SOIL de Colleen Doran. 101. CAPTAIN EASY de Roy Crane © Nea Service Inc. 102. Dan Clowes. 103. Wayne. 104. ALLEY OOP de V.T. Hamlin © Nea Service, Inc. 105. Chester Brown. 106. USAGI YOJIMBO de Stan Sakai. 107. CEREBUS THE AARDVARK de Dave Sim. 108. POGO de Walt Kelly © Selby Kelly. 109. HANS AND FRITZ de Rudolph Dirks © King Features Syndicate, Inc. 110. Jeff de MUTT AND JEFF de H.C. "Bud" Fisher © McNeught Syndicate, Inc. 111. HI AND LOIS de Mort Walker © King Features Syndicate, Inc. 112. ASTROBOY de Osamu Tezuka. 113. Carl Barks. Scrooge McDuck © Walt Disney Productions. 114. Mister O'Malley de BARNABY de Crockett Johnson © Field Newspaper Syndicate, Inc. 115. FELIX THE CAT de Pat Sullivan © Newspaper Feature Service. 116. Uderzo. ASTERIX de Goscinny y Uderzo © Dargaud Editeur.





MARY FLEENER, POR SU PARTE, VARÍA SÓLO LIGERAMENTE EN SU NIVEL DE CONTENIDO **ICÓNICO**, MIENTRAS EN LA ABSTRACCIÓN **NO ICÓNICA** PASA PRÁCTICAMENTE DESDE ARRIBA A ABAJO.

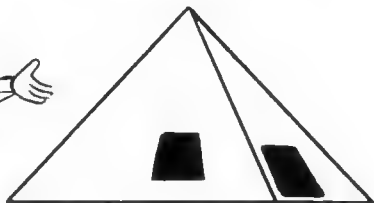


© DIBUJO MARY FLEENER.

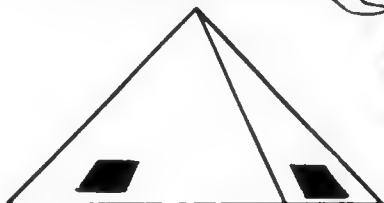


DIBUJO: JACK KIRBY Y JOE SINNOTT.
GUION: STAN LEE.

A MEDIADOS DE LOS SESENTA, JACK KIRBY, CONJUNTAMENTE CON STAN LEE, SACÓ UNOS PERSONAJES DE UN **ICÓNICO MEDIO**, AMPARADOS EN UN ENFOQUE BASTANTE **REALISTA** Y REFORZADOS POR UN PODEROSO **DIBUJO**.

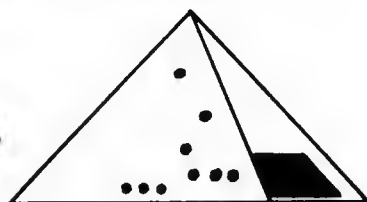


HOY DÍA, A LA HORA DE NARRAR GRÁFICAMENTE, LA CORRIENTE PRINCIPAL DE CÓMIC NORTEAMERICANO TODAVÍA SIGUE LOS PASOS DE KIRBY, AUNQUE EL AFÁN POR HACER UN DIBUJO MÁS **REALISTA** Y GUIONES MÁS ELABORADOS HAN LLEVADO A GRAN PARTE DE LOS HISTORIETISTAS A BUSCAR POR **OTROS CAMINOS**.

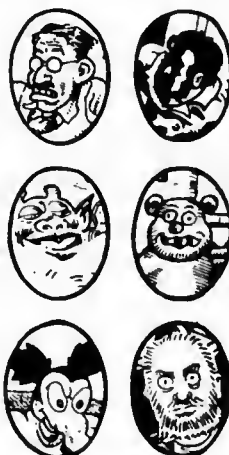
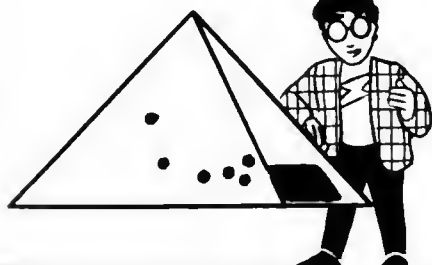




EN LOS OCHENTA Y NOVENTA, LA MAYORÍA DE CREADORES INDEPENDIENTES DE LA CONTRACULTURA, QUE TRABAJABAN PRINCIPALMENTE EN BLANCO Y NEGRO, PERMANECIERON A LA **DERECHA** DE LA CORRIENTE PRINCIPAL DEL DIBUJO DE LOS CÓMICS, CUBRIENDO UNA AMPLIA GAMA DE ESTILOS DE ESCRITURA.



ASÍ SE SIGUE LA PISTA DE LA GENERACIÓN POS-KURTZMAN DE CARICATURISTAS **UNDERGROUND** QUE SE SIRVEN DE ESTILOS CARICATURESCOS PARA TRATAR TEMAS ADULTOS.

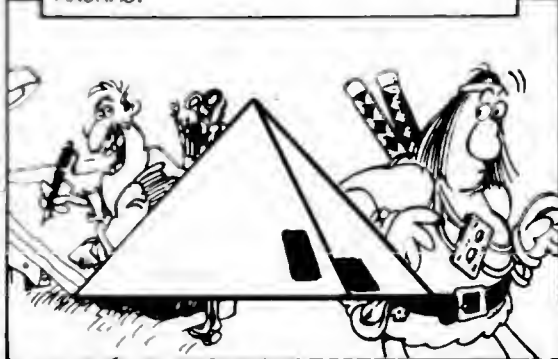


TENEGRACIA QUE LOS DOS BALUARDES DEL DIBUJO **CARICATURESCO** SEAN EL **UNDERGROUND** Y LOS **TEBEOS INFANTILES**!

¡GÉNEROS MÁS **DISFACES**, IMPOSIBLE!



HAY DIBUJANTES, COMO EL INCONTROLABLE **SERGIO ARAGONÉS**, QUE SE HAN DECANADO POR UN DETERMINADO ESTILO, EN EL QUE SIEMPRE SE HAN ENCONTRADO A SUS ANCHAS.



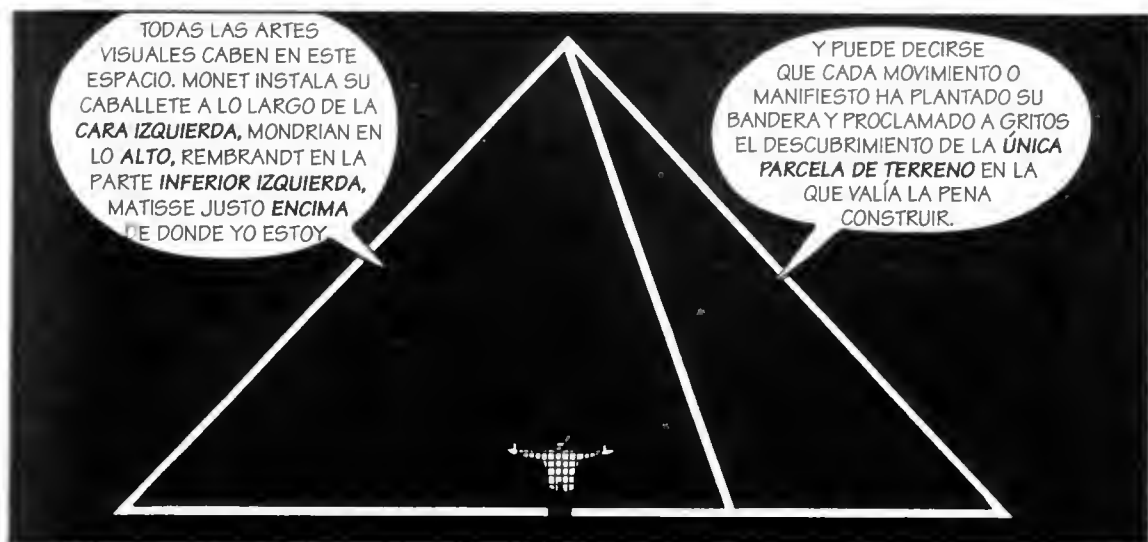
OTROS, COMO **DAVE MCKEAN**, SIEMPRE ESTÁN EN MOVIMIENTO, EXPERIMENTANDO, ARRIESGANDO DE CONTINUO, NUNCA SATISFECHOS.





PARA QUE EL CÓMIC **MADURE** COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN, DEBE SER CAPAZ DE EXPRESAR LAS **NECESIDADES** E **IDEAS** MÁS **RECÓNDITAS** DE SUS CREADORES.

AHORA BIEN, CADA ARTISTA TIENE **DIFERENTES** NECESIDADES, DIFERENTES PUNTOS DE VISTA, DIFERENTES **PASIONES**, Y POR TANTO NECESIDAD DE ENCONTRAR UNA **FORMA DE EXPRESIÓN** DIFERENTE.*



* VER EL MAGNÍFICO ENSAYO DE 1912 DE WASSILY KANDINSKY "DEL PROBLEMA DE LA FORMA".





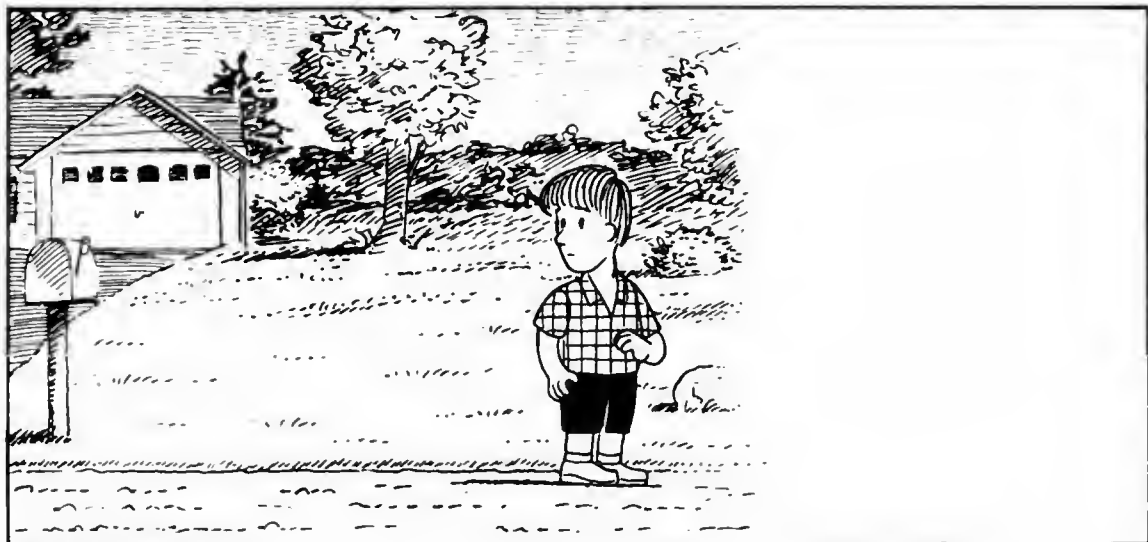
CAPÍTULO TERCERO

SANGRE EN EL GUTTER*

CUANDO YO ERA MUY JOVEN, TENÍA UN SUEÑO RECURRENTE, EN EL QUE EL MUNDO ENTERO ERA COMO UN SHOW MONTADO EXPRESAMENTE PARA MÍ, Y QUE SI YO NO ESTABA PRESENTE PARA VER LAS COSAS, ÉSTAS...

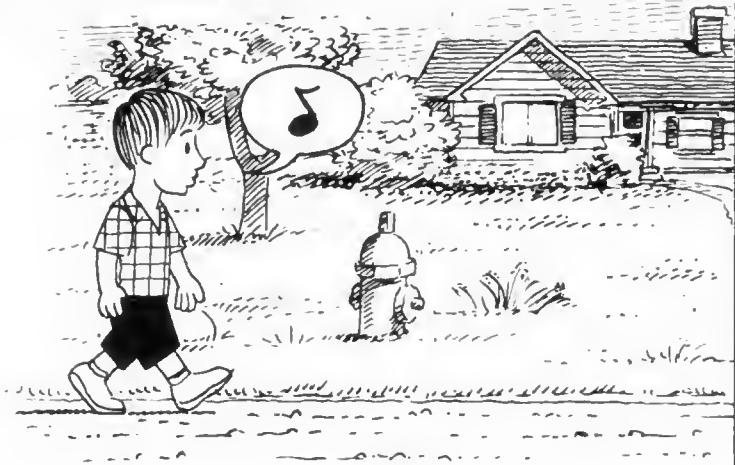


...DEJABAN DE EXISTIR.



* ESPACIO BLANCO ENTRE VIÑETAS.

CUANDO FUI **MAYOR**, SUPE DE **OTROS** QUE, DE NIÑOS, HABÍAN TENIDO SUEÑOS **PARECIDOS**. ¡NINGUNO DE NOSOTROS **SE CREYÓ** DE VERDAD ESA TEORÍA, PERO NOS **FASCINABA** EL HECHO DE QUE NO PUDIERA SER **REFUTADA**!



INCLUSO **HOY**, CUANDO ESCRIBO Y DIBUJO ESTA VIÑETA, NO TENGO LA **SEGURIDAD** DE QUE EXISTA NADA APARTE DE LO QUE ME **COMUNICAN** MIS CINCO SENTIDOS.*



¡NO HE ESTADO NUNCA EN **MARRUECOS**, PERO TENGO **FE** EN LA EXISTENCIA DE ESE PAÍS!



¡NO HE VISTO NUNCA LA TIERRA DESDE EL **ESPACIO**, PERO ESTOY CONVENCIDO DE QUE LA TIERRA ES **REDONDA**!



NO HE ESTADO NUNCA EN LA **CASA DE ENFRENTÉ**, PERO DOY POR HECHO DE QUE TIENE UN **INTERIOR**, DE QUE NO SE TRATA DE UN GRAN **DECORADO CINEMATOGRAFICO**!



EN ESTA VIÑETA NO SE ME VEN LAS **PIERNAS**, PERO ES DE **SUPONER** QUE ESTÁN **AHÍ**.



¡PUES NO, SEÑOR, NO **ESTÁN**!



* ¡Y NO ES QUE LOS CINCO SENTIDOS SEAN DE FIAR!

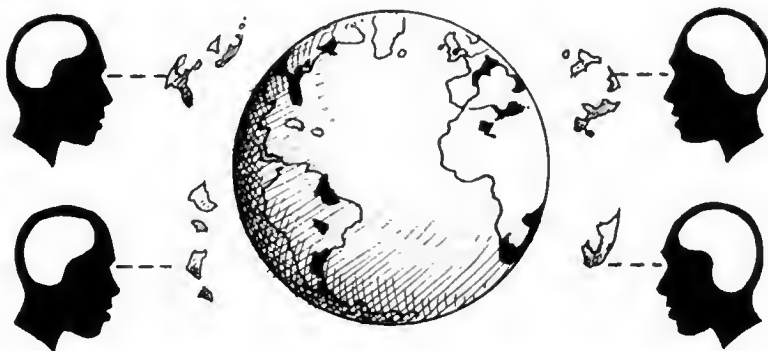
GRACIAS A LA EXPERIENCIA
DE NUESTROS **SENTIDOS**,
PERCIBIMOS EL MUNDO COMO
UN **TODO**.

AHORA BIEN, NUESTROS SENTIDOS
SÓLO ALCANZAN A MOSTRARNOS
UN MUNDO **FRAGMENTADO** E
INCOMPLETO.



LA PERSONA, POR MÁS
VIAJERA Y **DESPEJADA** QUE
SEA, SÓLO CONSIGUE VER UN
CACHO DEL MUNDO.

NUESTRA PERCEPCIÓN DE "LA
REALIDAD" ES UN ACTO DE **FE**,
BASADO EN MEROS PEDAZOS.



DE NIÑOS, NOS VEÍAMOS **INCAPACES**
DE REALIZAR ESE ACTO DE **FE**. ¡SI NO
PODEMOS **VERLO**, **OÍRLO**, **OLERLO**, **CATARLO**
O **TOCARLO**, ENTONCES ES
QUE NO EXISTE!

EL JUEGO DEL "**ESCONDITE**" EXPLOTA ESE TEMA.
POCO A POCO, VAMOS APRENDIENDO QUE,
AUNQUE MAMÁ **APAREZCA** Y **DESAPAREZCA**,
MAMÁ **SIGUE ALLÍ**.

¡Que me voy!

¡Ya estoy aquí!

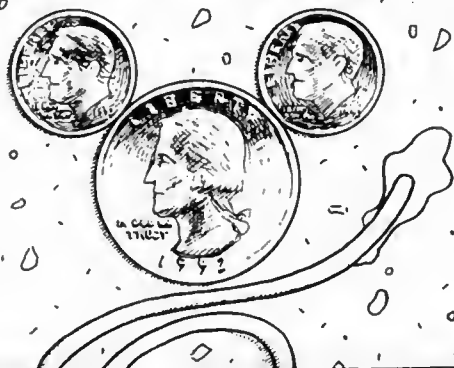


EL CERRADO
PUEDE TOMAR MUCHAS FORMAS;
UNAS SENCILLAS Y OTRAS
COMPLICADAS.

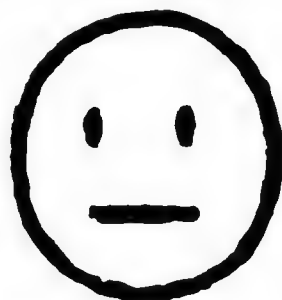


CERRADO
CERRADO
C RR DO
CERRADO
CERRADO

A VECES, LA MERA FORMA O CONTORNO
BASTA PARA PROVOCAR EL CERRADO.



EL PROCESO MENTAL DESCRITO EN EL **CAPÍTULO
SEGUNDO** SEGÚN EL CUAL ESTAS LÍNEAS
FORMAN UNA CARA, PUEDE CONSIDERARSE
UN CERRADO.



CADA VEZ QUE VEMOS
UNA **FOTOGRAFÍA**
REPRODUCIDA EN UN
PERIÓDICO O REVISTA,
RECURRIMOS A UN
CERRADO.



¡NUESTROS OJOS
CAPTAN LA IMAGEN
FRAGMENTADA EN
BLANCO Y NEGRO EN
LAS PAUTAS "DE MEDIO
TONO"...



...Y NUESTRA
MENTE LO
TRANSFORMA EN
"LA REALIDAD"...

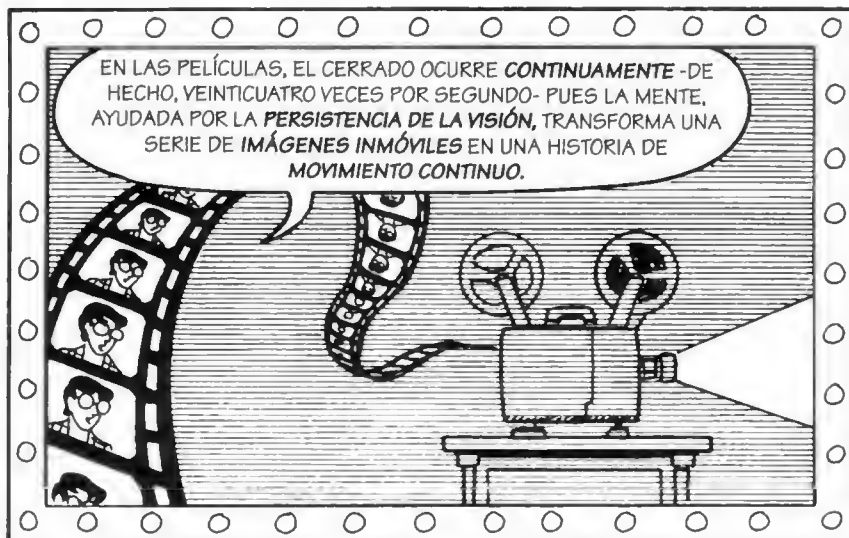


...DE LA **FOTOGRAFÍA**!





¡EN
LOS MEDIOS
ELECTRÓNICOS,
EL CERRADO ES
CONSTANTE
Y LLEGA A SER
ABRUMADOR!



EN LAS PELÍCULAS, EL CERRADO OCURRE **CONTINUAMENTE** -DE
HECHO, VEINTICUATRO VECES POR SEGUNDO- PUES LA MENTE,
AYUDADA POR LA **PERSISTENCIA DE LA VISIÓN**, TRANSFORMA UNA
SERIE DE **IMÁGENES INMÓVILES** EN UNA HISTORIA DE
MOVIMIENTO CONTINUO.



¡UN MEDIO QUE REQUIERE AÚN **MÁS** EL CERRADO ES LA **TELEVISIÓN**, QUE EN
REALIDAD NO ES SINO UN **SOLO PUNTO DE LUZ** QUE RECORRE LA PANTALLA A TAL
VELOCIDAD QUE ANTES DE QUE **USTED** ENGULLA ESA **PALOMITA DE MAÍZ** HA
TRAZADO MI CARA CIENTOS DE VECES!*



ENTRE TALES
**AUTOMÁTICOS
CERRADOS** Y EL
CERRADO MÁS SENCILLO
DE CADA DÍA...



...SE ENCUENTRA UN
MEDIO DE
COMUNICACIÓN Y
EXPRESIÓN QUE SE
SIRVE DEL CERRADO
COMO **NINGÚN OTRO...**



UN MEDIO CUYO PÚBLICO ES UN **COLABORADOR**
VOLUNTARIO Y CONSCIENTE Y EL CERRADO ES EL AGENTE
DEL **CAMBIO**, DEL **TIEMPO** Y DEL **MOVIMIENTO**.







AUNQUE YO DIBUJE UN **HACHA** OMINOSA EN ESTE EJEMPLO, NO SOY YO QUIEN PROPINA EL **HACHAZO**, NI QUIEN DECIDE LA FUERZA DEL **GOLPE**, NI QUIEN GRITA NI POR QUÉ LO HACE.



ESO, QUERIDO LECTOR, HA SIDO **OBRA TUYA**. TODOS HABÉIS COMETIDO ESE CRIMEN, CADA CUAL CON SU **PECULIAR ESTILO**.



MATAR A UN HOMBRE
ENTRE VIÑETAS ES
CONDENARLE A
INFINITAS MUERTES.



LA PARTICIPACIÓN ES UNA
FUERZA PODEROSA EN
CUALQUIER MEDIO. LOS
DIRECTORES DE CINE SE PERCATARON
MUY PRONTO DE LA IMPORTANCIA
QUE TENÍA EL QUE LOS
ESPECTADORES SE SIRVIERAN
DE SU IMAGINACIÓN.



PERO MIENTRAS LOS DIRECTORES
DE CINE SE SIRVEN DE LA IMAGINACIÓN
DE LOS ESPECTADORES EN DETERMINADOS
MOMENTOS, LOS CÓMICS USAN ESE
ARTIFICIO MUCHO MÁS A MENUDO!



DESDE EL LANZAMIENTO DE UNA PELOTA DE BÉISBOL
HASTA LA MUERTE DE UN PLANETA, EL CERRADO
VOLUNTARIO Y DELIBERADO DEL LECTOR ES EL MEDIO
PRIMORDIAL PARA SIMULAR EL TIEMPO Y EL MOVIMIENTO.



EL CERRADO
DE LOS TEBEOS FOMENTA
UNA INTIMIDAD SUPERADA TAN
SÓLO POR LA PALABRA ESCRITA,
UNA SUERTE DE CONTRATO TÁCITO
Y SECRETO ENTRE EL CREADOR
Y SU PÚBLICO.

CÓMO CUMPLE EL CREADOR
DICHOS CONTRATO ES UNA
CUESTIÓN TANTO DE ARTE COMO
DE OFICIO.



VAMOS
A ECHAR UN
VISTAZO AL
OFICIO.



LA MAYORÍA
DE LAS TRANSICIONES
DE **VIÑETA-A-VIÑETA** PUEDEN
CLASIFICARSE EN VARIAS
CATEGORÍAS. LA PRIMERA
CATEGORÍA, QUE LLAMAREMOS
MOMENTO-A-MOMENTO,
REQUIERE UN CERRADO
MUY **PEQUEÑO**.



1.



LE SIGUEN LAS
TRANSICIONES QUE
REPRESENTAN A UN SOLO
ELEMENTO QUE PROGRESA
ACCIÓN-A-ACCIÓN.



2.



LA SIGUIENTE CATEGORÍA NOS LLEVA DE **TEMA-A-TEMA**, SIGUIENDO UNA ESCENA O IDEA. NÓTESE EL GRADO DE **PARTICIPACIÓN DEL LECTOR** QUE SE REQUIERE PARA DAR **SENTIDO** A ESTAS TRANSICIONES.



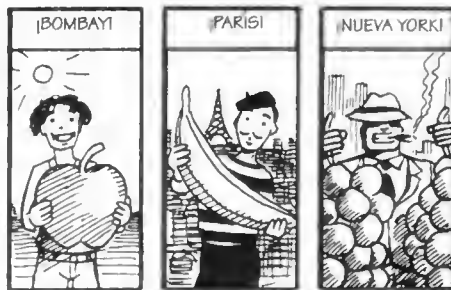
3.



HAY QUE ECHAR MANO DEL **RAZONAMIENTO DEDUCTIVO** CUANDO SE PRESENTAN LAS TRANSICIONES **ESCENA-A-ESCENA**, QUE NOS TRANSPORTAN A **DISTANCIAS CONSIDERABLES DE TIEMPO Y ESPACIO**.



4.



UNA QUINTA
TRANSICIÓN, A LA QUE
LLAMAREMOS **ASPECTO-A-
ASPECTO**, SUELE PASAR POR ALTO
EL TIEMPO, **RECREÁNDOSE** EN
DIFERENTES **ASPECTOS** DE UN
LUGAR, IDEA O DISPOSICIÓN
DE ÁNIMO.



5.



Y POR ÚLTIMO
TENEMOS LA TRANSICIÓN
NON-SEQUITUR, QUE NO
OFRECE **NINGUNA** RELACIÓN
LÓGICA ENTRE VIÑETAS!



6.



LA ÚLTIMA CATEGORÍA
SUGIERE UNA **PREGUNTA**
INTERESANTE: ¿CABE LA
POSIBILIDAD DE QUE EN
UNA SECUENCIA DE
VIÑETAS ÉSTAS NO
TENGAN **NINGUNA**
RELACIÓN ENTRE SÍ?



YO, PERSONALMENTE,
NO LO CREO.

POR MUY **DISPAR** QUE
SEA UNA IMAGEN DE
OTRA, SIEMPRE HAY UNA
SUERTE DE...



...**ALQUIMIA** OBRANDO
EN EL ESPACIO ENTRE
VIÑETAS, QUE PUEDE
AYUDARNOS A
ENCONTRAR UN
SIGNIFICADO O UNA
RESONANCIA INCLUSO EN
LA COMBINACIÓN MÁS
DISCORDANTE QUE PUEDA
DARSE.



TALES TRANSICIONES -
PUEDEN CARECER DE
"SENTIDO" DESDE EL
PUNTO DE VISTA
TRADICIONAL, PERO AUN
ASÍ SIEMPRE LLEGAR A
SUGERIR UN CIERTO TIPO
DE RELACIÓN.



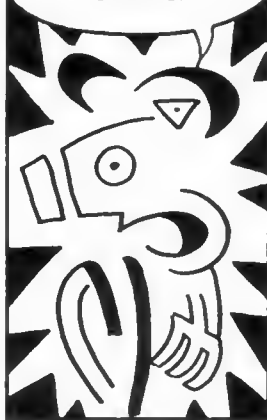
BANG!



AL CREAR UNA
SECUENCIA DE DOS O
MÁS IMÁGENES, LAS
DOTAMOS DE UNA
IDENTIDAD...



...**COMÚN Y DOMINANTE**,
OBLIGANDO AL LECTOR A
CONSIDERARLAS COMO
UN **TODOS**.



POR **DIFERENTES** QUE
PUEDAN SER, AHORA
PERTENECEN A UN
MISMO ORGANISMO.



EL CERRADO
COMO **SANGRE**,
LOS **GUTTERS**
COMO **VENAS...**





1.

MOMENTO-
A-
MOMENTO



2.

ACCIÓN-
A-
ACCIÓN



3.

TEMA-
A-
TEMA



4.

ESCENA-
A-
ESCENA



5.

ASPECTO
A-
ASPECTO



6.

NON-
SEQUITUR

ESTE TIPO DE
CLASIFICACIÓN ES, EN EL
MEJOR DE LOS CASOS, UNA
CIENCIA ERRÓNEA, PERO AL
EMPLEAR NUESTRA ESCALA
DE TRANSICIÓN COMO UN
INSTRUMENTO...

...PODEMOS
EMPEZAR A
DESENREDAR ALGUNOS
DE LOS MISTERIOS QUE
RODEAN AL ARTE INVISIBLE
DE LA NARRATIVA DE LOS
CÓMICS.



LA **MAYORÍA** DE LOS
TEBEOS AMERICANOS
SE SIRVEN DE LAS
TÉCNICAS NARRATIVAS
INTRODUCIDAS POR **JACK**
KIRBY, DE MANERA QUE
VAMOS A EXAMINAR
ESTE CÓMIC DE LEE-
KIRBY DE 1966.



EN TOTAL, CUENTO
NOVENTA Y CINCO
TRANSICIONES VIÑETA-A-
VIÑETA. VAMOS A VER
CÓMO SE DESGLOSAN
PROPORCIONALMENTE.



CON DIFERENCIA, EL TIPO MÁS CORRIENTE DE TRANSICIÓN
EN EL DIBUJO DE KIRBY ES **ACCIÓN-A-ACCIÓN**. CUENTO
SESENTA Y DOS EN LA HISTORIA, ALREDEDOR DE UN
SESENTA Y CINCO POR CIENTO DEL NÚMERO TOTAL.



LAS TRANSICIONES **TEMA-A-TEMA** CONSTITUYEN
DIECINUEVE, APROXIMADAMENTE EL **VEINTE POR**
CIENTO DEL NÚMERO TOTAL.



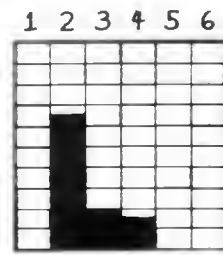
(RECONSTRUIDAS Y SIMPLIFICADAS PARA MAYOR CLARIDAD.)

Y COMO EL RESTO DE LAS TRANSICIONES SON DE **ESCENA-A-ESCENA**, EL DESGLOSE FINAL ES EL SIGUIENTE.

1	—
2	65%
3	20%
4	15%
5	—
6	—



SI LO TRASLADAMOS A UNA **GRÁFICA**, NOS DARÍA MÁS O MENOS **ESTO**.



ESTE ÉNFASIS EN LA NARRATIVA **ACCIÓN-A-ACCIÓN** CUADRA CON LA IDEA QUE SE SUELE TENER DE **KIRBY**, PERO ¿ES ESTE DIBUJANTE **ÚNICO** A ESE RESPECTO?



¡PUES RESULTA QUE **NO!** EN ESTA GRÁFICA DE TRANSICIONES DE VIÑETAS EN EL **TINTÍN** DE HERGÉ OBSERVAMOS QUE LA PROPORCIÓN ES MUY **PARECIDA** A LA DE **KIRBY**.





¡PERO LOS ESTILOS DE HERGÉ Y DE **KIRBY** **NO** SE PARECEN! EN REALIDAD SON **RADICALMENTE OPUESTOS!**

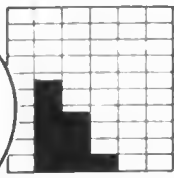
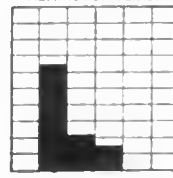
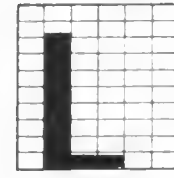
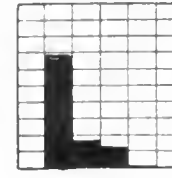
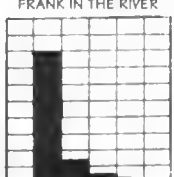

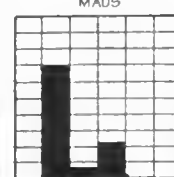
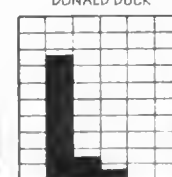



¿SERÁ QUE HAY UNA SUERTE DE **PROPORCIÓN UNIVERSAL** QUE OPERA EN LOS CÓMICOS O BIEN SE TRATA DE OTRO **VÍNCULO COMÚN**? ¿ACASO UNA SIMILITUD DE **GÉNEROS**?



UNA MUESTRA AL AZAR DE VARIOS CÓMICOS NORTEAMERICANOS REVELA **FIRMEMENTE** ESTA MISMA PROPORCIÓN.



<p>X-MEN #1</p>  <p>CLAREMONT & LEE</p>	<p>"HEARTBREAK SOUP"</p>  <p>G. HERNÁNDEZ</p>	<p>BETTY & VERÓNICA</p>  <p>DOYLE & DECARLO</p>	<p>NAUGHTY BITS</p>  <p>GREGORY</p>
<p>FRANK IN THE RIVER</p>  <p>WOODRING</p>	<p>A CONTRACT WITH GOD</p>  <p>EISNER</p>	<p>MAUS</p>  <p>SPIEGELMAN</p>	<p>DONALD DUCK</p>  <p>BARKS</p>

UN VISTAZO PANORÁMICO A FAMOSOS DIBUJANTES EUROPEOS NOS PROPORCIONA UN RESULTADO MÁS O MENOS PARECIDO.

¿SE PUEDE SACAR ALGUNA CONCLUSIÓN?

<p>SQUEAK THE MOUSE</p> <p>MATTIOLI</p>	<p>ASTERIX</p> <p>GOSCINNY & UDERZO</p>	<p>WELCOM TO AFLOLOL</p> <p>CRISTIN & MEZIERES</p>	<p>THE LONG TOMORROW</p> <p>O'BANNON & MOEBIUS</p>
<p>"MANHATTAN"</p> <p>TARDI</p>	<p>CLIKI</p> <p>MANARA</p>	<p>THE BLACK ISLAND</p> <p>HERGÉ</p>	<p>"THE CLOCK STRIKES"</p> <p>JOOST SWARTE</p>

2

3

4

¿BASTAN ESTAS TRES TRANSICIONES PARA PODER CONTAR UNA HISTORIA EN CÓMIC?

SI ENTENDEMOS POR HISTORIA UNA SERIE DE **ACONTECIMIENTOS** CONECTADOS ENTRE SÍ, SE ENTIENDE EL PREDOMINIO DE LOS TIPOS 2-4.

LOS TIPOS 2-4 MUESTRAN COSAS QUE PASAN DE UNA MANERA CONGISA Y EFICIENTE.

1 2 3 4 5 6

EL TIPO 1 MUESTRA ACCIONES COMO EL TIPO 2, PERO TIENDE A NECESITAR **VARIAS VIÑETAS** PARA REPRESENTAR LO QUE HACE EL TIPO 2 EN TAN SÓLO DOS...

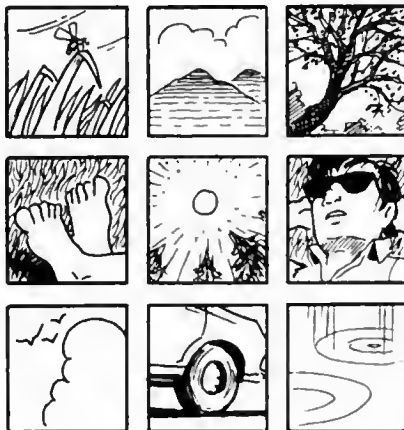
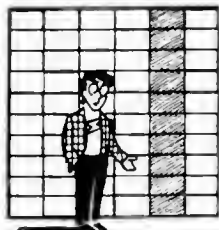
1 2 3 4 5 6

1.

2.

¡...MIENTRAS QUE EN EL TIPO **QUINTO**, POR DEFINICIÓN, **"NO PASA"** NADA EN ABSOLUTO!

1 2 3 4 5 6



Y, NATURALMENTE, LOS NON-SEQUITURS NO TIENEN NINGUNA RELACIÓN CON ACONTECIMIENTOS O MIRAS NARRATIVAS DE NINGUNA CLASE.

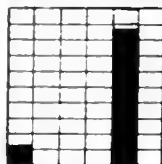
1 2 3 4 5 6



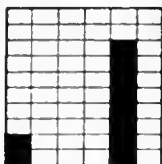
HAY CÓMICS EXPERIMENTALES, COMO LOS DE LA PRIMERA ÉPOCA DE ART SPIEGELMAN, QUE EXPLORAN TODA UNA GAMA DE TRANSICIONES...

...AUNQUE, POR LO GENERAL, AL SERVICIO DE HISTORIAS Y TEMAS IGUALMENTE RADICALES.

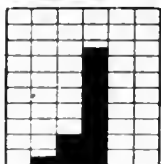
HISTORIAS SELECCIONADAS DE LA ANTOLOGÍA DE SPIEGELMAN:



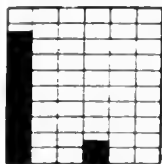
"DON'T GET AROUND MUCH ANYMORE"



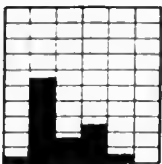
INTRODUCTION



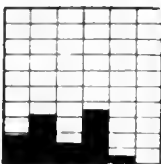
"MAUS" (ORIGINAL)



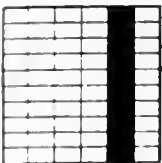
"SKINLESS PERKINS"



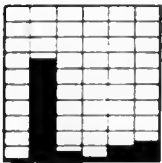
"PRISONER ON THE HELL PLANET"



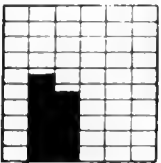
"CRACKING JOKES"



FRONT AND BACK COVERS



"ACE-HOLE, MIDGET DETECTIVE"



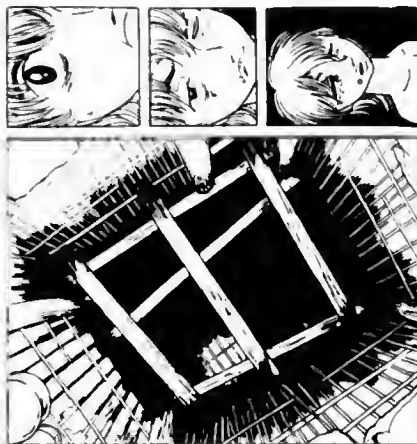
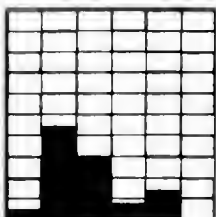
"REAL DREAM" 1975

PERO ANTES DE CONCLUIR QUE LOS TIPOS 2-4 TIENEN EL MONOPOLIO DE LA NARRACIÓN DIRECTA, ECHEMOS OTRO VISTAZO A OSAMU TEZUKA DE JAPÓN.



TEZUKA SE ENCUENTRA A GRAN DISTANCIA DE SPIEGELMAN Y SU NARRATIVA ES CLARA Y DIRECTA. ¡PERO QUÉ GRÁFICA LE SALE!

1 2 3 4 5 6



¿SE PUEDE SABER QUÉ PASA AQUÍ?

LAS TRANSICIONES ACCIÓN-A-ACCIÓN SIGUEN DOMINANDO EN EL TRABAJO DE TEZUKA, PERO EN MENOR GRADO.



EN REALIDAD, LAS TRANSICIONES TEMA-A-TEMA SON CASI TANTAS COMO LAS TRANSICIONES DE ACCIÓN.



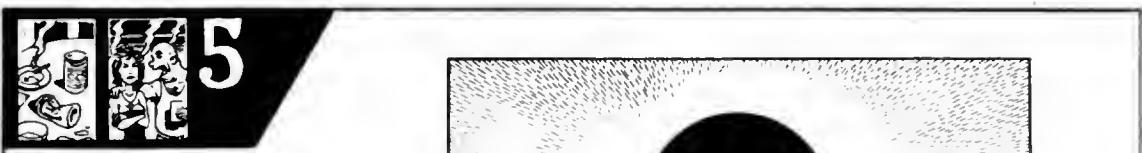
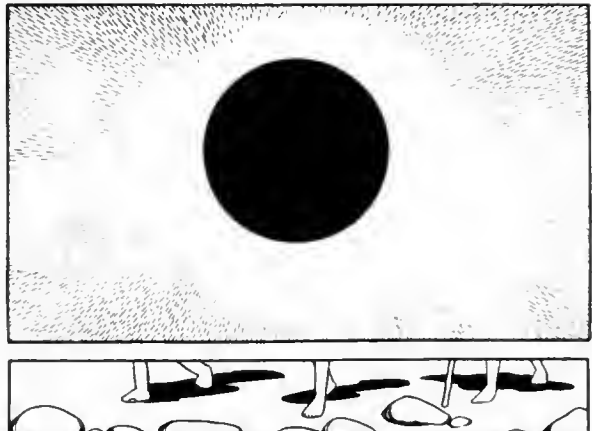

AQUÍ, ASIMISMO, VEMOS NUESTROS PRIMEROS EJEMPLOS DE TRANSICIONES MOMENTO-A-MOMENTO.




AUNQUE ESTE ÚLTIMO TIPO SÓLO DA CUENTA DEL CUATRO POR CIENTO DEL TOTAL, TALES SECUENCIAS CONTRASTAN CON LAS TRADICIONES OCCIDENTALES, EJEMPLIFICADAS POR KIRBY Y HERGÉ.



PERO LO MÁS SORPRENDENTE DE TODO ES LA PRESENCIA SUSTANCIAL DEL QUINTO TIPO DE TRANSICIÓN, FORMA QUE APENAS SUELE DARSE EN OCCIDENTE.

LAS TRANSICIONES ASPECTO-A-ASPECTO HAN VENIDO SIENDO, YA DESDE UN PRINCIPIO, PARTE INTEGRAL DE LA GENERALIDAD DE LOS TEBEOS JAPONESES.



水木は夜の古寺にいてみることにした



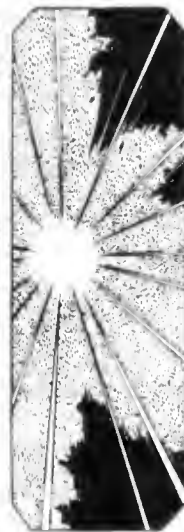
© DIBUJO SHIGERU MIZUKI

EMPLEADAS POR LO GENERAL PARA ESTABLECER UNA **DISPOSICIÓN DE ÁNIMO** O UNA **SENSACIÓN DE LUGAR**, EL TIEMPO PARECE HABERSE **DETENIDO** EN ESTAS COMBINACIONES MUDAS Y CONTEMPLATIVAS.

EN CUANTO A LA SECUENCIA, AUNQUE VÁLIDA COMO RECURSO, PARECE AQUÍ MENOS IMPORTANTE QUE EN OTRAS TRANSICIONES.



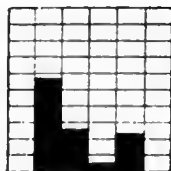
AQUÍ, EN VEZ DE SERVIR COMO PUENTE ENTRE MOMENTOS **SEPARADOS**, EL LECTOR TIENE QUE ENSAMBLAR UN SOLO MOMENTO ECHANDO MANO DE FRAGMENTOS DISEMINADOS.



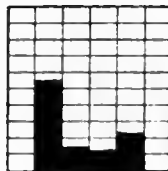
© DIBUJO H. SATO

AL EXAMINAR VARIOS
DIBUJANTES JAPONESES,
ENCONTRAMOS UNA PROPORCIÓN
SIMILAR A LA DE TEZUKA,
INCLUYENDO UNA ALTA INCIDENCIA
DEL TIPO QUINTO.

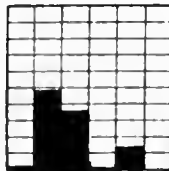
¿POR
QUÉ?



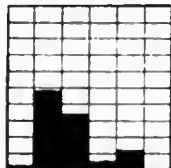
750 RIDER
(石川いさみ?)



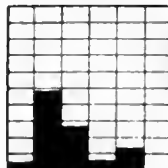
FATHER & SON
HAYASI & OSIMA



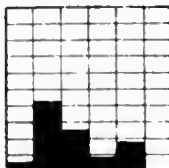
WOLF & CUB
KOIKE & KOJIMA



AKIRA
KATSUHIRO OTOMO



CYBORG 009
SHOTARD ISHIMORI



PHOENIX
OSAMU TEZUKA

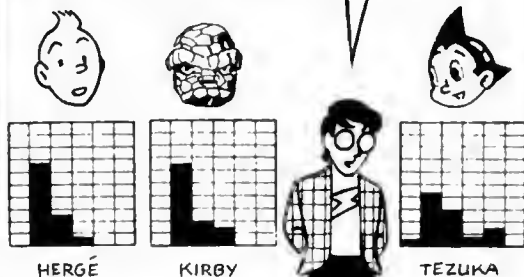
PUEDE QUE LA **EXTENSIÓN** SEA UNO
DE LOS FACTORES. LA MAYORÍA DE LOS
CÓMICOS JAPONESES APARECEN PRIMERO
EN ENORMES **ANTOLOGÍAS**, DONDE NO SE
SIENTEN PRESIONADOS A MOSTRAR, EN
CADA ENTREGA, UN MONTÓN DE
"ACONTECIMIENTOS".

UNA SOLA HISTORIA PUEDE ALCANZAR,
FÁCILMENTE VARIOS **MILES** DE PÁGINAS.

AL SER ASÍ, PUEDEN
DEDICAR DOCENAS DE
VIÑETAS A MOSTRAR UN
LENTO MOVIMIENTO
CINEMATOGRAFÍCO O A
PONER DE RELIEVE UNA
DISPOSICIÓN DE ÁNIMO

PERO NO CREO QUE LAS
HISTORIAS LARGAS
SEAN EL **ÚNICO** FACTOR,
NI TAN SIQUIERA EL MÁS
IMPORTANTE.

CREO QUE HAY ALGO MÁS **PRIMORDIAL**
EN ESE PARTICULAR CISMA ENTRE
ORIENTE Y OCCIDENTE.





EN OCCIDENTE, EL ARTE Y LA LITERATURA TRADICIONALES NO SUELEN ANDARSE CON **RODEOS**. EN LÍNEAS GENERALES, SOMOS UNA CULTURA QUE VA AL **GRANO**.



PERO **ORIENTE** CUENTA CON UNA **RICA TRADICIÓN** DE OBRAS DE ARTE **CÍCLICAS** E **INTRINCADAS**.



LOS **TEBEOS** JAPONESES PUEDEN SER LOS **HEREDEROS** DE ESA TRADICIÓN, SI ES CIERTO LO DEL REFRÁN QUE DICE "**DE TAL PALO, TAL ASTILLA**".



MEDIANTE ESTA Y OTRAS TÉCNICAS NARRATIVAS, LOS JAPONESES OFRECEN UNA VISIÓN DE LOS **TEBEOS** MUY **DIFERENTE** DE LA NUESTRA.



Y ES QUE EN EL **JAPÓN**, MÁS QUE EN **NINGUNA OTRA PARTE**, EL **CÓMIC** ES UN ARTE...





EN LAS BELLAS ARTES, ESO HA SIGNIFICADO UN ENFOQUE MAYOR EN LAS RELACIONES **FIGURA/TIERRA** Y **"ESPACIO NEGATIVO"**.



"LA GRAN OLA DE KANAGAWA" DE HOKUSAI (ALREDEDOR DE 1829) (VUELVA DEL REVÉS ESTE DIBUJO PARA VER LA OTRA OLA DEL ESPACIO NEGATIVO... EL YIN Y EL YANG DE LA NATURALEZA).

EN LA MÚSICA, ASIMISMO, MIENTRAS LA TRADICIÓN OCCIDENTAL CLÁSICA PONÍA EL ÉNFASIS EN LOS MUNDOS ACOPLADOS Y CONTINUOS DE MELODÍA Y ARMONÍA, LA MÚSICA CLÁSICA ORIENTAL CONCEDÍA GRAN IMPORTANCIA AL PAPEL DEL **SILENCIO**.

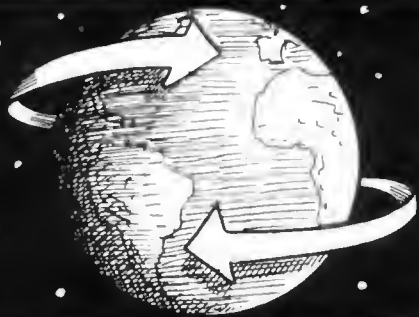


OESTE



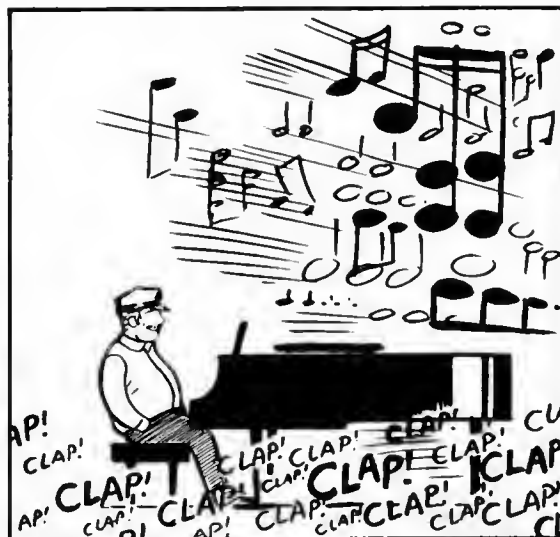
ESTE

EN EL ÚLTIMO O ÚLTIMOS DOS **SIGLOS**, LA INFLUENCIA **OCCIDENTAL** HA RECORRIDO **ORIENTE**, Y, DE LA MISMA MANERA, CONCEPTOS ORIENTALES Y AFRICANOS DE **RITMO** Y **FRAGMENTACIÓN** HAN INVAIDADO **OCCIDENTE**.



DESDE **DEBUSSY** HASTA **STRAVINSKY** Y **COUNT BASIE**, LA MÚSICA OCCIDENTAL HA IDO INCORPORANDO UN SÓLIDO CONOCIMIENTO DEL PODER DE LA **FRAGMENTACIÓN** Y LOS **INTERVALOS**.





EN LAS ARTES VISUALES, EL IMPACTO DE LAS IDEAS ORIENTALES HA SIDO TAN PODEROSO COMO DURADERO.



EL ÉNFASIS TRADICIONAL DEL ARTE OCCIDENTAL ACERCA DE LA SUPREMACÍA DE LOS **PRIMEROS PLANOS** Y **CONTINUIDAD DE TONOS** DIO PASO A LA **FRAGMENTACIÓN** Y A UN NUEVO CONCEPTO DEL **PLANO PICTÓRICO**.



FACSIMIL DE "FIGURA" DE PABLO PICASSO 1948



EL DOMINIO, EN UN MEDIO CUALQUIERA, DE UN MÍNIMO DE ELEMENTOS, SE CONSIDERA DESDE HACE MUCHO TIEMPO COMO **NOBLE ASPIRACIÓN**.

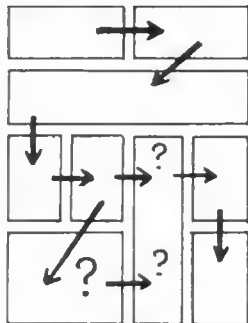


*"BRUM" ES CORTESÍA DE M. FEAZELL.



COMO LECTORES, CREEMOS SABER EN QUÉ ORDEN
HAY QUE LEER LAS VIÑETAS, PERO LA FAENA DE
DISPONER ESAS VIÑETAS ES REALMENTE COMPLEJA.

TANTO QUE,
A VECES, INCLUSO
AVEZADOS
PROFESIONALES
FRACASAN EN EL
INTENTO.

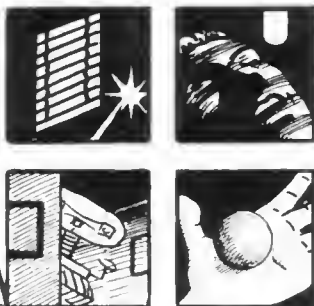


CUANDO EL CERRADO **ENTRE** VIÑETAS COBRA
INTENSIDAD, LA INTERPRETACIÓN DEL LECTOR
SE VUELVE MUCHO MÁS **ELÁSTICA**.



Y CONSEGUIR ESE PROPÓSITO SE VUELVE
MÁS DIFÍCIL PARA EL CREADOR.

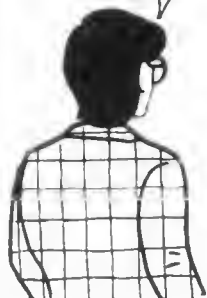
CLARO ESTÁ QUE HAY DIBUJANTES QUE
LLEGAN A SER **DELIBERADAMENTE AMBIGUOS**,
SIN OFRECER AL LECTOR NINGUNA CLASE
DE INTERPRETACIÓN.



EL CERRADO PUEDE SER UNA FUERZA
PODEROSA TANTO EN EL **INTERIOR** DE LAS
VIÑETAS COMO **ENTRE** ELLAS, CUANDO EL
DIBUJANTE DECIDE MOSTRAR SÓLO UNA
PEQUEÑA **PARTE** DEL DIBUJO.



LOS
TEBEOS PUEDEN
LLEGAR A SER
ENDIABLADAMENTE
VAGOS CON RESPECTO
A LO QUE NOS
MUESTRAN.



AL MOSTRAR
POCO O NADA
DE UNA ESCENA
DADA...



...Y OFRECER
SÓLO **PISTAS** AL
LECTOR...



...EL
DIBUJANTE
PUEDE DESATAR
CUALQUIER NÚMERO
DE IMÁGENES EN LA
IMAGINACIÓN DEL
LECTOR.



LOS LECTORES
ENFRENTADOS A VIÑETAS COMO
ÉSTAS TENDRÁN INTERPRETACIONES
SUSTANCIALMENTE
DIFERENTES.

CLAK! CLAK! CLAK!

AL CONCEBIR IMÁGENES
BASADAS EN ESTOS MEROS
FRAGMENTOS, EL LECTOR ESTÁ
SIRVIÉNDOSE DEL CERRADO,
AL IGUAL QUE...

WHOOSH!

≡ Splip Splip ≡

?

Ding! Ding!

...EH... AL IGUAL QUE EL
LECTOR COMPLETA UNA
ACCIÓN O IDEA ENTRE...

¡AY!

¡AY!

Ding! Ding!

¡EJEMI O SEA, IGUAL
QUE EL LECTOR
COMPLETA...

...UNA
ACCIÓN O...
¡AY! ¡AY!

¡YA BASTA!

Ding! Ding!

¡AY!

Ding! Ding!

¡AY!

CUALESQUIERA QUE SEAN LOS MISTERIOS DEL INTERIOR DE LAS VIÑETAS, LO QUE ME PARECE MÁS INTERESANTE ES EL PODER DE CERRADO *ENTRE* VIÑETAS.



ALGO EXTRAÑO Y MARAVILLOSO
SUCEDE EN ESAS TIRAS BLANCAS
DE PAPEL.

A black and white illustration of a man with dark, wavy hair and round glasses. He is wearing a plaid shirt over a white t-shirt that has a large lightning bolt graphic on the chest. He is looking slightly to the right with a neutral expression. A large speech bubble originates from his mouth, containing the text in Spanish. The background is simple, with a few curved lines suggesting an interior setting.

YA SABEMOS QUE LOS CÓMICS HACEN TRABAJAR A LA MENTE COMO UNA SUERTE DE **INTERMEDIARIO**, RELLENANDO LOS VACÍOS ENTRE VIÑETAS COMO UN PRODUCTOR DE DIBUJOS ANIMADOS... PERO YO CREO QUE HAY ALGO MÁS QUE ESO.



ECHEMOS OTRO VISTAZO AL **QUINTO TIPO** DE TRANSICIÓN, EL QUE GOZA DE TANTA POPULARIDAD EN JAPÓN.

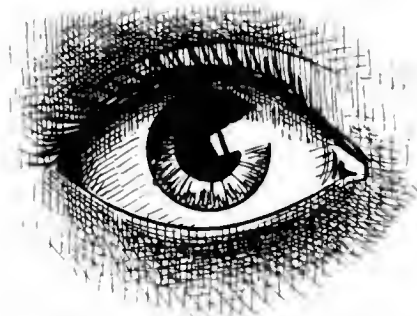
VAMOS A VER UNA SECUENCIA DE CUATRO VIÑETAS QUE TIENE LUGAR EN UNA COCINA DE LAS DE ANTES.



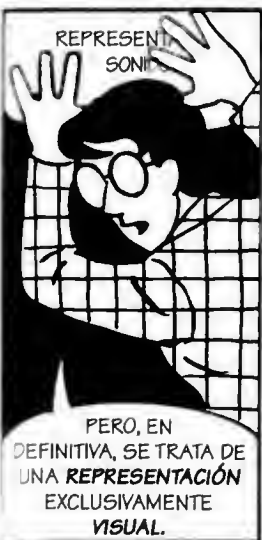
CHOP!
CHOP!
CHOP!

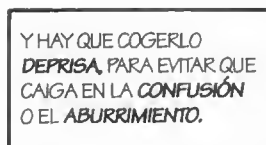


EL CÓMIC ES UN MEDIO **MONOSENSORIAL**. PARA PODER TRANSMITIRNOS TODO UN MUNDO DE EXPERIENCIAS, CUENTA CON TAN SÓLO **UNO** DE LOS CINCO SENTIDOS.



PERO ¿QUÉ PASA CON LOS OTROS **CUATRO**?





DADO QUE LA NOCIÓN DE CARICATURA YA EXISTE EN EL LECTOR, TIENDE ÉSTA A FLUIR FÁCILMENTE POR EL TERRITORIO CONCEPTUAL **ENTRE VIÑETAS**.



IDEAS FLUYENDO UNAS EN OTRAS **ININTERRUMPIDAMENTE**.

LAS IMÁGENES REALISTAS, EN CAMBIO, LO TIENEN MÁS **DIFÍCIL**. CUENTAN CON UNA EXISTENCIA BÁSICAMENTE VISUAL QUE NO SE DEJA TRASVASAR CON FACILIDAD AL REINO DE LAS IDEAS.

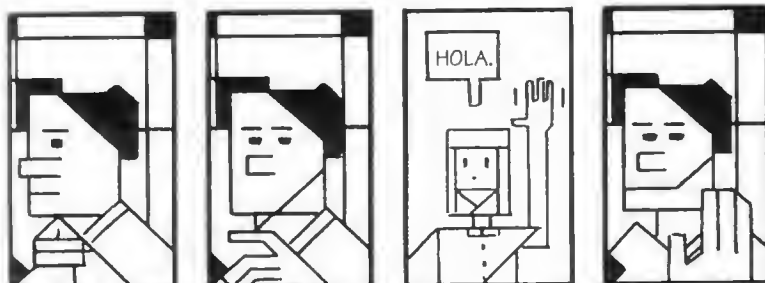


Y ASÍ, LO QUE PARECÍA UNA SERIE DE MOVIMIENTOS CONTINUOS EN EL EJEMPLO ANTERIOR, AQUÍ PARECE MÁS BIEN UNA SERIE DE **IMÁGENES CONGELADAS**...

...AL MENOS PARA MÍ. ¡ESTAS COSAS SON TAN **SUBJETIVAS!**



IGUALMENTE, OPINO QUE CUANDO EL CÓMIC SE APROXIMA AL ÁREA ABSTRACTA DEL **PLANO PICTÓRICO**, EL CERRADO SE VUELVE MÁS DIFÍCIL, AUNQUE POR RAZONES DIFERENTES.



SON LAS **PROPIEDADES UNIFICADAS DEL DIBUJO**, LAS QUE NOS HACEN PERCIBIR LA PÁGINA COMO UN **TOD**O, EN VEZ DE FIJARNOS EN SUS COMPONENTES INDIVIDUALES, LAS **VIÑETAS**.

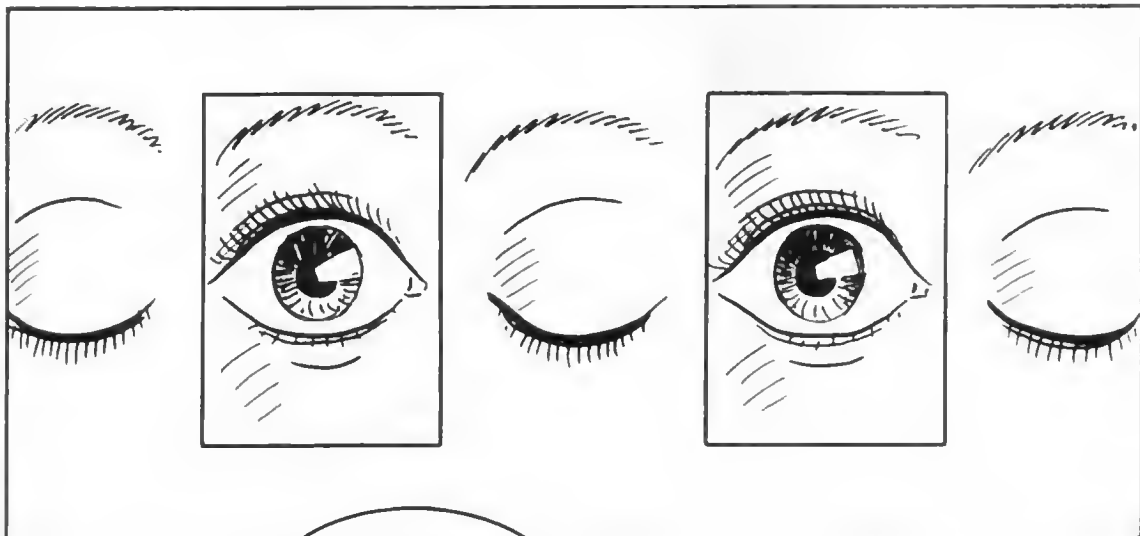
TÉNGASE EN CUENTA QUE SI EL LECTOR ES PARTICULARMENTE **CONSCIENTE DEL DIBUJO** DE UNA HISTORIA DADA...



...LO MÁS PROBABLE ES QUE LE **CUESTE** EFECTUAR EL CERRADO.

CLARO ESTÁ QUE A VECES EL PROPÓSITO DEL DIBUJANTE ES HACER **TRABAJAR** UN POCO AL LECTOR. SE TRATA UNA VEZ MÁS DE UNA CUESTIÓN DE **GUSTOS PERSONALES**.





LOS CREADORES DEL
CÓMIC NOS INVITAN A QUE
PARTICIPEMOS EN UN **BAILE**
SILENCIOSO DE LO VISTO Y
LO NO VISTO.

LO
VISIBLE
Y LO
INVISIBLE.



ESTE BAILE ES **EXCLUSIVO** DE LOS
TEBEOS. NINGÚN OTRO ARTE DA TANTO
A SU PÚBLICO AL TIEMPO QUE LE **EXIGE**
OTRO TANTO.



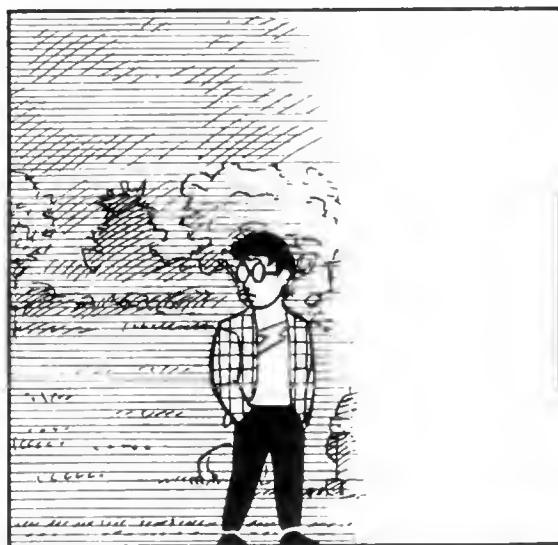
POR ESO CREO QUE ES UN ERROR VER
EL CÓMIC COMO UN MERO **HÍBRIDO** DEL
ARTE DEL DIBUJO Y DE LA FICCIÓN EN
PROSA.

LO QUE
SUCEDE ENTRE
LAS VIÑETAS ES UNA
SUERTE DE MAGIA
QUE **SÓLO** SE DA
EN LOS CÓMICOS.





SÓLO PUEDO HACER **SUPOSICIONES** SOBRE TI Y CONFIAR EN QUE SEAN **ACERTADAS...**



...DEL MISMO MODO QUE **DÍA TRAS DÍA** DAMOS POR SENTADO QUE LO QUE VEMOS NO ES MÁS QUE UNA PARTE.



LO ÚNICO QUE TE PIDO ES UN POCO DE **FE...**



...Y UN MUNDO DE **IMAGINACIÓN.**

CAPÍTULO CUARTO

LAS VIÑETAS Y EL TIEMPO

¡BUENO! VAMOS ALLÁ:
CADA VIÑETA DE UN
TEBEO MUESTRA UN
SOLO MOMENTO DEL
TIEMPO.

Y ENTRE ESOS MOMENTOS
INMÓVILES -ENTRE VIÑETAS-
NOSOTROS LLENAMOS LOS
MOMENTOS INTERMEDIOS,
CREANDO ASÍ LA ILUSIÓN DE
TIEMPO Y MOVIMIENTO.



COMO UNA LÍNEA TENDIDA
ENTRE DOS PUNTOS.

¿VERDAD?

CLIK

¡NADAI
DE ESO NADAI

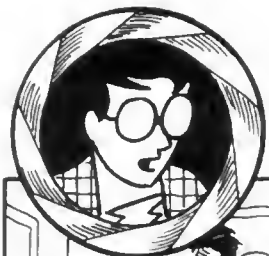
¡EN EL CÓMIC, EL TIEMPO
ES ALGO MUCHO MÁS
COMPLEJO QUE ESO!

¡VAMOS
A ECHAR
UN VISTAZO
MÁS DE CERCA!



ASÍ COMO LAS VIÑETAS Y LOS INTERMEDIOS **ENTRE** ELLAS CREAN LA ILUSIÓN DEL TIEMPO MEDIANTE EL CERRADO, LAS PALABRAS INTRODUCEN EL TIEMPO REPRESENTANDO LO QUE TAN SÓLO PUEDE EXISTIR EN EL TIEMPO: **EL SONIDO**.





SIN EMBARGO, ¿CÓMO NO VA A SER UN **SOLO MOMENTO**? LA **FOTOGRAFÍA** Y AL **ARTE REALISTA** HAN **ADIESTRADO** DE TAL MANERA NUESTRA FORMA DE MIRAR QUE CAPTAMOS UNA IMAGEN COMO UN **SOLO MOMENTO** EN EL TIEMPO.



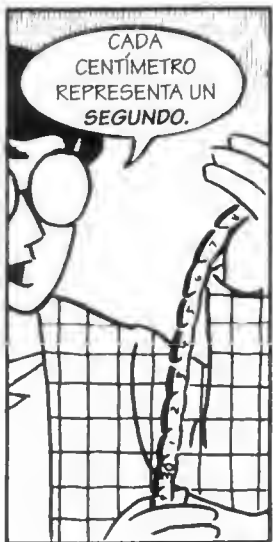
¡AHORA BIEN, LAS ACCIONES QUE VEMOS DESARROLLARSE **NO PUEDEN** ACAECER A UN MISMO TIEMPO!



HE AQUÍ OTRO MODO DE ENFOCAR EL PROBLEMA: SUPONGAMOS QUE EL TIEMPO ES COMO UNA CUERDA.



CADA CENTÍMETRO REPRESENTA UN **SEGUNDO**.



LA CUERDA SE ENROSCARÍA MÁS O MENOS **ASÍ** A LO LARGO DE LA VIÑETA.



SIMPLIFICADO, CLARO, YA QUE CADA BOCADILLO TIENE SUS **TORCIMIENTOS** Y **VUELTAS**.

Y ASÍ COMO TODA CABEZA O FIGURA ESTÁ DIBUJADA DE MANERA QUE SE AJUSTE CON LAS **PALABRAS** QUE DICE...



...ESAS FIGURAS, CARAS Y PALABRAS SE AJUSTAN ASIMISMO EN EL TIEMPO.



MIENTRAS QUE LA CARACTERÍSTICA DE LA IMAGEN CONTINUA ES QUE TIENDE A AJUSTAR LAS FIGURAS ENTRE SÍ.

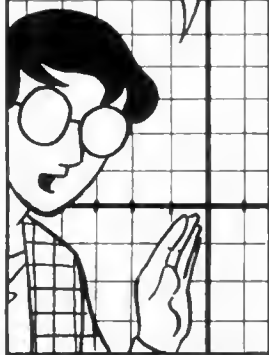


SOLO IMAGEN.

SOLO MOMENTO.



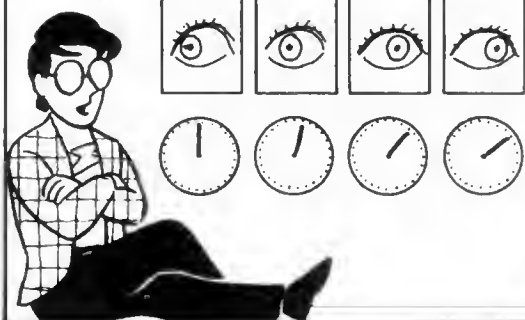
AL REPRESENTAR EL TIEMPO EN UNA LÍNEA MÓVIL DE IZQUIERDA A DERECHA, SITUÁ A TODAS LAS IMÁGENES EN UN MISMO EJE VERTICAL.



Y ENREDA TANTO EL TIEMPO QUE LO HACE IRRECONOCIBLE!



SERÁ QUE LA FOTOGRAFÍA NOS HA CONDICIONADO A EQUIPARAR LA IMAGEN SOLA CON UN SOLO MOMENTO. ¡AL FIN Y AL CABO SABEMOS QUE EN LA VIDA REAL SE TARDA LO SUYO EN MIRAR DE UN LADO A OTRO!



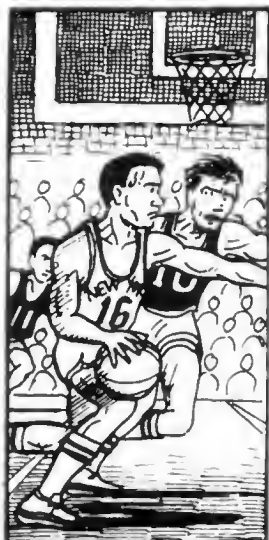
LAS FIGURAS ESTÁN DISPUESTAS DE IZQUIERDA A DERECHA EN LA SECUENCIA EN LA QUE LAS "LEEMOS", OCUPANDO CADA UNA DE ELLAS UN MOMENTO CONCRETO EN EL TIEMPO.



¡EN CIERTO SENTIDO ESTA VIÑETA POR SÍ SOLA CONCUERDA A LA PERFECCIÓN CON NUESTRA DEFINICIÓN DE CÓMICI LO ÚNICO QUE PRECISA ES UNOS CUANTOS "GUTTERS" PARA ACLARAR LA SECUENCIA.

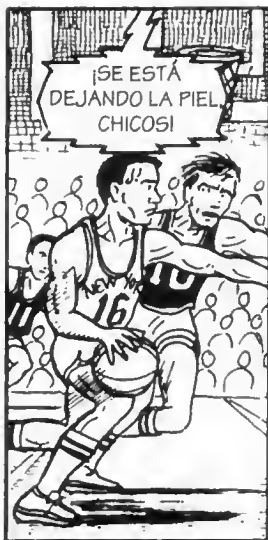


UNA VIÑETA QUE FUNCIONA COMO VARIAS VIÑETAS.



CLARO ESTÁ QUE NO TODAS LAS VIÑETAS SON ASÍ.

¡SE SUELE CREER Y NO SIN RAZÓN QUE UNA VIÑETA MUDA COMO ÉSTA REPRESENTA UN **SOLO MOMENTO**!



¡SE ESTÁ DEJANDO LA PIEL, CHICOS!

PERO ESO DEJA DE SER CIERTO EN CUANTO SE INTRODUCE **SONIDO...**



AHORA BIEN, SI AÑADIMOS UN CARTUCHO DE TEXTO, EL **SOLO MOMENTO** SE **MANTIENE**.



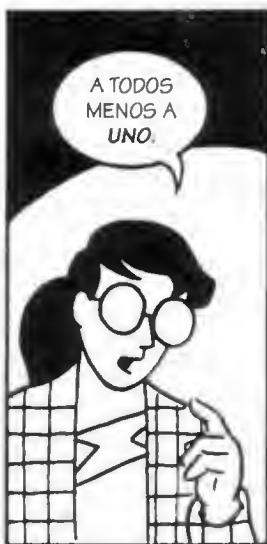
SE ESTABA DEJANDO LA PIEL, CUANDO...



ESTAS DISTINTAS FORMAS QUE LLAMAMOS **VIÑETAS** ENCIERRAN EN SUS RECUADROS A TODOS LOS ICONOS QUE FORMAN EL **VOCABULARIO DE LOS CÓMICS**.



A TODOS MENOS A **UNO**.



PUES ASÍ COMO EL ÓRGANO MÁS GRANDE DEL CUERPO ES... LA **PIEL**, Y RARA VEZ SE LA CONSIDERA UN ÓRGANO...



¡...OTRO TANTO OCURRE CON LA VIÑETA **MISMA**, QUE SE SUELE PASAR POR ALTO, CUANDO EN REALIDAD ES EL **ICONO** MÁS IMPORTANTE DE LA HISTORIETA!



LOS ICONOS QUE LLAMAMOS "VIÑETAS" NO TIENEN UN **SIGNIFICADO FIJO O ABSOLUTO**, AL IGUAL QUE LOS ICONOS DEL LENGUAJE, LA CIENCIA Y LA COMUNICACIÓN.



NI TAMPOCO ES SU SIGNIFICADO TAN **FLUIDO Y MALEABLE** COMO EL TIPO DE ICONOS QUE LLAMAMOS **DIBUJOS**.



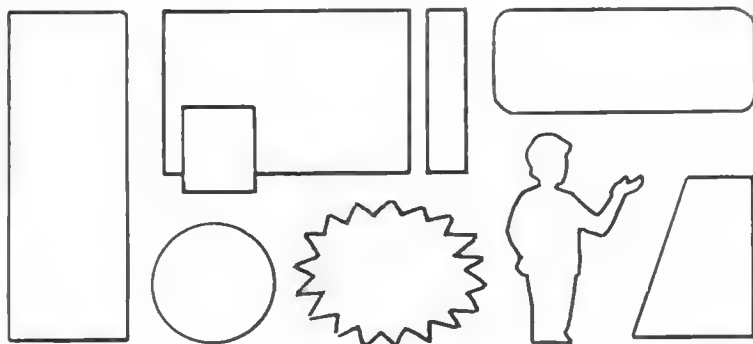
LA VIÑETA ACTÚA COMO UNA SUERTE DE **INDICADOR** QUE NOS INFORMA DE QUE EL TIEMPO Y EL ESPACIO ESTÁN SIENDO **DIVIDIDOS**.



LA **DURACIÓN** DE ESE TIEMPO Y LAS **DIMENSIONES** DE ESE ESPACIO SE DEFINEN MÁS POR EL **CONTENIDO** DE LA VIÑETA QUE POR LA **MISMA VIÑETA**.*



AHORA BIEN, LA **FORMA** DE LAS VIÑETAS VARÍA **CONSIDERABLEMENTE**, Y AUNQUE LA DIFERENCIA EN LA FORMA NO AFECTA AL **"SIGNIFICADO"** ESPECÍFICO DE LAS VIÑETAS RESPECTO AL TIEMPO, SÍ PUEDEN AFECTAR A LA **EXPERIENCIA** DEL LECTOR.

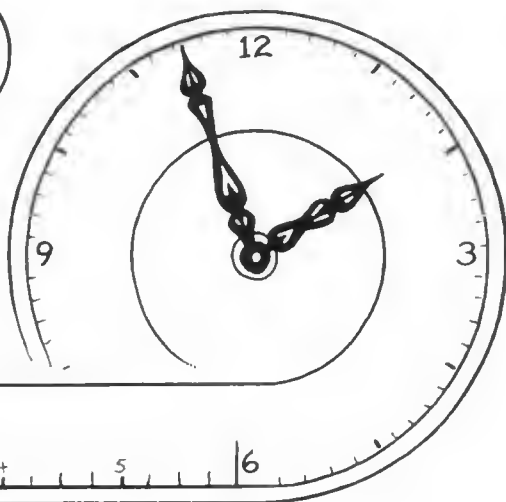


LO QUE NOS LLEVA A LA EXTRAÑA RELACIÓN ENTRE EL TIEMPO **REPRESENTADO** EN EL CÓMIC Y EL TIEMPO COMO **LO PERCIBE** EL LECTOR.



* EISNER TRATA LA CUESTIÓN EN EL APARTADO "EL TIEMPO ENMARcado" DE SU LIBRO **EL CÓMIC Y EL ARTE SECUENCIAL**.

AL APRENDER A LEER TEBEOS, APRENDEMOS A CAPTAR EL TIEMPO **ESPACIALMENTE**, PUESTO QUE, EN EL MUNDO DEL CÓMIC, EL TIEMPO Y EL ESPACIO SON UNA MISMA COSA.



¡LO MALO ES QUE **NO** **DISPONEMOS** DE UNA **GRÁFICA DE CONVERSIÓN**!



LOS POCOS CENTÍMETROS QUE NOS TRANSPORTAN DE **SEGUNDO EN SEGUNDO** EN UNA SECUENCIA, PUEDEN TRANSPORTARNOS CIENTO MILLONES DE AÑOS EN OTRA.



COMO **LECTORES**, EXPERIMENTAMOS LA **VAGA SENSACIÓN** DE QUE MIENTRAS NUESTROS OJOS SE MUEVEN POR EL **ESPACIO**, TAMBIÉN SE MUEVEN POR EL **TIEMPO**... ¡PERO LO QUE NO LLEGAMOS A SABER ES CUÁNTO TIEMPO!



POR LO GENERAL NO CUESTA MUCHO ADIVINAR LA DURACIÓN DE UNA SECUENCIA, SIEMPRE QUE LOS **ELEMENTOS** QUE INTEGRAN ESA SECUENCIA NOS RESULTEN **FAMILIARES**.



GRACIAS A LAS **INNUMERABLES CONVERSACIONES** QUE HEMOS MANTENIDO, ESTAMOS SEGUROS DE QUE UNA VIÑETA "**PAUSA**" COMO ÉSTA DURA POCOS **SEGUNDOS**.





AHORA BIEN, SI EL CREADOR DE ESTA ESCENA QUIERE **PROLONGAR** LA PAUSA, ¿QUÉ HA DE HACER? SALTA A LA VISTA QUE UNA SOLUCIÓN SERÍA LA DE AÑADIR MÁS VIÑETAS, PERO ¿NO HAY OTRA FORMA DE CONSEGUIRLO?



¿CREES QUE EL EQUIPO GANARÁ ESTE AÑO?



ESO CREO.



¿SERÁ POSIBLE HACER QUE UNA VIÑETA MUDA COMO ÉSA DURE **MÁS** TIEMPO? ¿Y SI AMPLIAMOS EL ESPACIO BLANCO **ENTRE VIÑETAS**? ¿NOTAMOS ALGUNA **DIFERENCIA**?



ME MEREZCO UN TRABAJO MEJOR. ¡PUEDO SER UN BUEN CIRUJANO!



ESO CREO.

HEMOS VISTO CÓMO SE PUEDE CONTROLAR EL TIEMPO MEDIANTE EL **CONTENIDO** DE LA VIÑETA, EL **NÚMERO** DE VIÑETAS Y EL CERRADO **ENTRE VIÑETAS**. PERO AÚN HAY **ALGO MÁS**.



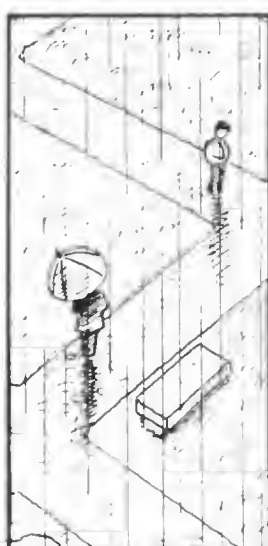
POR EXTRAÑO QUE PAREZCA, LA **FORMA** DE LA VIÑETA LLEGA A MARCAR UNA **DIFERENCIA** EN NUESTRA **PERCEPCIÓN** DEL TIEMPO. ¡SI BIEN ESTA VIÑETA ALARGADA TIENE EL MISMO "SIGNIFICADO" QUE SUS VERSIONES EN CORTO, LOGRA TRANSMITIR UNA **SENSACIÓN** DE MAYOR DURACIÓN!

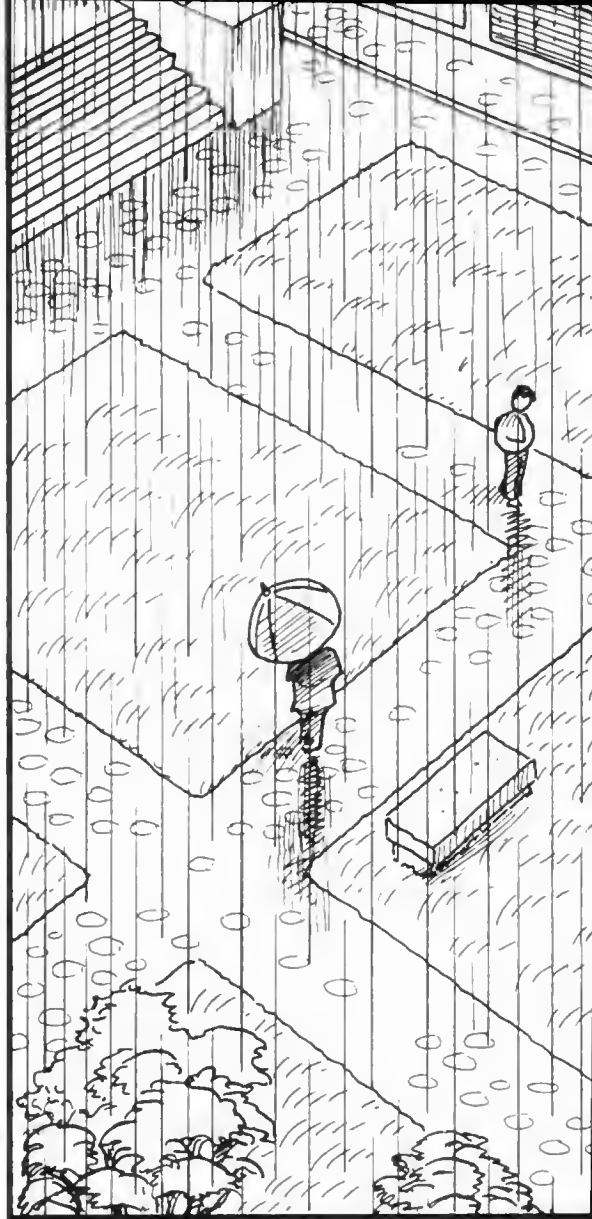


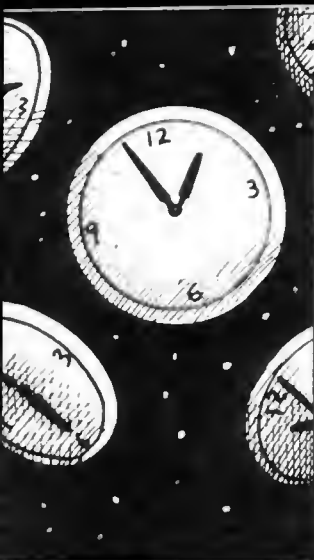
¡QUÉ BUENA ESTABA LA CHAVALA ESA, TÍOI



ESO CREO.







EN LOS CÓMICS, COMO EN LAS PELÍCULAS, EN LA TELEVISIÓN Y EN LA "VIDA REAL" SIEMPRE ES **AHORA**.

ESTA VIÑETA Y **SÓLO** ESTA VIÑETA REPRESENTA EL **PRESENTE**.

CUALQUIER VIÑETA ANTERIOR, LA ÚLTIMA, POR EJEMPLO, REPRESENTA EL **PASADO**.

ASIMISMO, LAS VIÑETAS POR VENIR, LA PRÓXIMA, POR EJEMPLO, REPRESENTA EL **FUTURO**.

¡PERO, **AL REVÉS** QUE EN OTROS MEDIOS, EN EL CÓMIC EL PASADO ES ALGO MÁS QUE **RECUERDOS** Y EL FUTURO ES ALGO MÁS QUE UN PUÑADO DE **POSIBILIDADES**!

¡PUES TANTO EL PASADO COMO EL FUTURO SON REALES Y VISIBLES A **NUESTRO ALREDEDOR**!

DONDEQUIERA QUE MIRES, ALLÍ ESTÁ EL **PRESENTE**. ¡PERO AL MISMO TIEMPO TU MIRADA CAPTA LOS ALREDEDORES DEL **PANORAMA DEL PASADO Y DEL FUTURO**!

COMO UNA **TORMENTA**, LOS OJOS SE MUEVEN SOBRE LA PÁGINA DEL CÓMIC, EMPUJANDO EL FRENTE CALIENTE Y DE ALTA PRESIÓN DEL **FUTURO** HACIA ADELANTE, DEJANDO TRAS SÍ EL FRENTE FRÍO Y DE BAJA PRESIÓN DEL **PASADO**.

-3

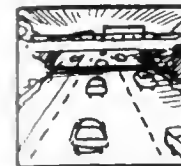
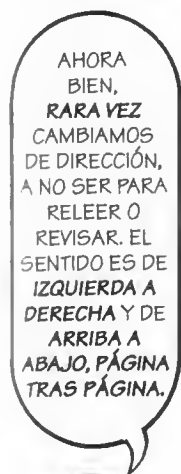
-2

-1

+1

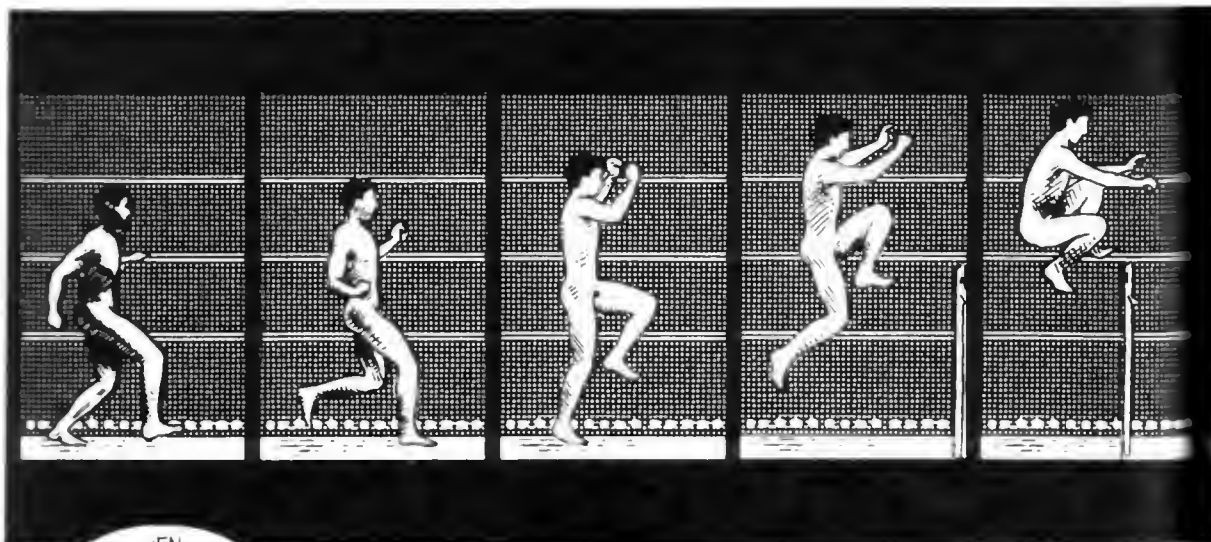
EN CUANTO LOS OJOS AVISTAN **TIERRA**, ESPERAMOS QUE ÉSTA EMPIECE A MOVERSE **HACIA ADELANTE**.

¡AUNQUE LOS **OJOS**, COMO LAS **TORMENTAS**, PUEDEN **CAMBIAR DE DIRECCIÓN**!









¡EN
LOS ÚLTIMOS
VEINTICINCO AÑOS DEL
SIGLO XIX ERA COMO SI
TODO EL MUNDO
ANDUVIERA COMO LOCO
INTENTANDO LOGRAR
EL MOVIMIENTO DE
MANERA
CIENTÍFICA!



ALREDEDOR DE 1880, INVENTORES DE TODO EL MUNDO
SABÍAN QUE LAS "IMÁGENES ANIMADAS" ESTABAN A
LA VUELTA DE LA ESQUINA. ¡CADA CUAL PORFIABA POR
SER EL PRIMERO EN LOGRAR ESE OBJETIVO!

¡MI ESTROBOSCOPIO ES MUY SUPERIOR EN TODOS
LOS ASPECTOS AL OBSOLETO ZOETROPIO!

¡BAH! ¡MI PRAXINOSCOPIO ES MEJOR!

¡NECIOS! ¡MI
CINEMATOSCOPIO LES
DA CIENTO VUELTAS!

¡JAJ! ¡COSAS DE CRÍOS!
¡MEROS JUGUETES
COMPARADOS CON EL
PASMOSO
FANTASMATROPIO!

¡FRAUDES TODOS! ¡MI ZOOPRAXINOSCOPIO SÍ QUE...!

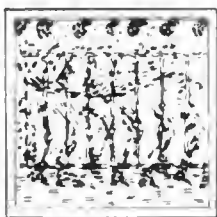


¡HASTA QUE POR FIN EL
BUENO DE THOMAS
EDISON REGISTRÓ LA
PRIMERA PATENTE DE UN
PROCESO QUE SE SERVÍA
DE TIRAS DE UNA SERIE
DE FOTOS EN PLÁSTICO
Y ASÍ FUE COMO NACIÓ
EL CINE!



CUANDO EL CINE INICIÓ SU ESPECTACULAR ASCENSO, UNOS CUANTOS PINTORES
INCONFORMISTAS DE AQUEL ENTONCES SE ESFORZARON POR REPRESENTAR EL
MOVIMIENTO MEDIANTE LA SOLA IMAGEN DE UN CUADRO.

LOS FUTURISTAS DE ITALIA Y MARCEL DUCHAMP EN FRANCIA INICIARON
LA DESCOMPOSICIÓN SISTEMÁTICA DE IMÁGENES EN MOVIMIENTO EN
UN MEDIO ESTÁTICO.



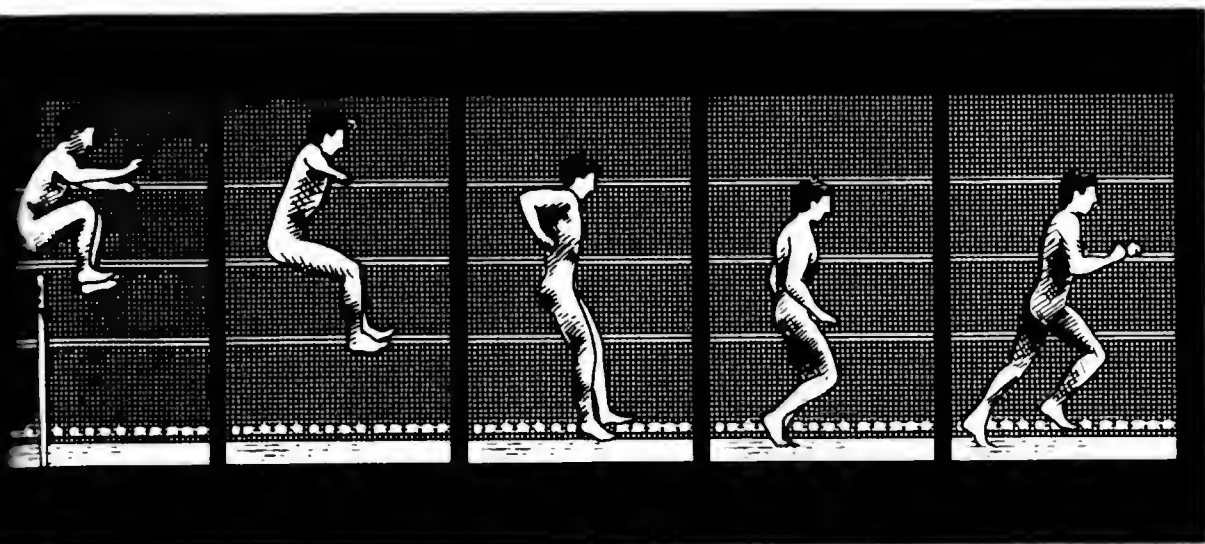
Muchacha corriendo
por un balcón
por Balla



Desnudo bajando
una escalera
por Duchamp

¡COMO
IDEA
NO ESTUVO
MALI





COPIA DE FOTOGRAFÍAS HECHAS POR EADWEARD MUYBRIDGE.





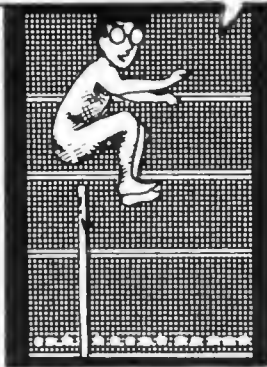
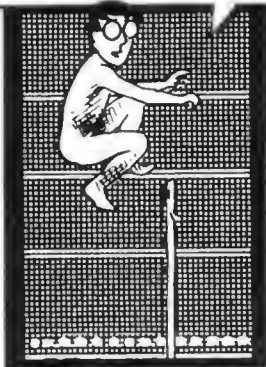
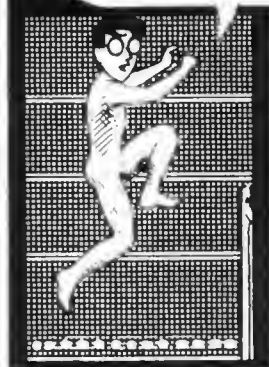
DESDE UN PRINCIPIO, EL CÓMIC MODERNO ABORDÓ LA CUESTIÓN DE CÓMO MOSTRAR MOVIMIENTO EN UN MEDIO ESTÁTICO.



¿CÓMO MOSTRAR ESE ASPECTO DEL TIEMPO EN UN ARTE EN EL QUE EL TIEMPO **NO** SE **MUEVE**?



SI BIEN EL ARTE SECUENCIAL SOBREVIVIÓ DURANTE MUCHOS SIGLOS SIN REPRESENTAR EL **MOVIMIENTO**, EN CUANTO EL GENIO SALIÓ DE LA BOTELLA SE EMPEZARON A BUSCAR NUEVOS MEDIOS PARA ALCANZAR AQUEL OBJETIVO. AL PRINCIPIO LA BÚSQUEDA SE CENTRÓ EN **VARIEDAD** DE IMÁGENES QUE FORMABAN UNA SECUENCIA.



ASÍ COMO UNA SOLA VIÑETA PUEDE REPRESENTAR UN **INTERVALO** DE TIEMPO GRACIAS AL **SONIDO**...

¡SONRÍE!

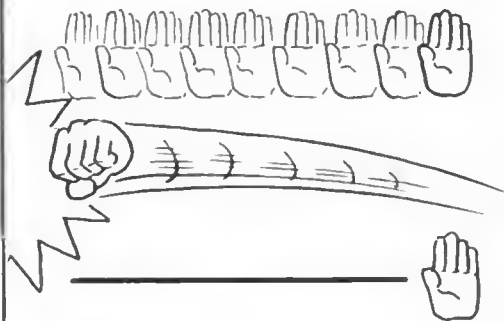
PAF!



...¡ASIMISMO PUEDE UNA SOLA VIÑETA REPRESENTAR UN **INTERVALO** DE TIEMPO GRACIAS A SUCEIVOS **DIBUJOS**!



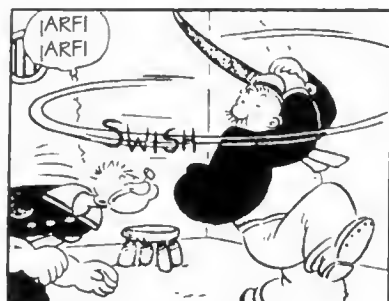
ENTRE EL MOVIMIENTO DINÁMICO DE LOS FUTURISTAS Y EL CONCEPTO DE MOVIMIENTO ESQUEMÁTICO DE DUCHAMP SE ENCUENTRA LA "**LÍNEA DE MOVIMIENTO**" DE LA HISTORIETA.



AL PRINCIPIO, LAS LÍNEAS DE MOVIMIENTO O "TIRAS DINÁMICAS", COMO ALGUIEN LAS LLAMÓ, ERAN INTENTONAS DESESPERADAS Y DISPARATADAS PARA PODER REPRESENTAR EL PASO DE LOS OBJETOS MÓVILES POR EL ESPACIO.



CON EL TIEMPO, LAS LÍNEAS SE VOLVIERON MÁS REFINADAS Y ESTILIZADAS, INCLUSO ESQUEMÁTICAS.



¡POR FIN, EN MANOS DE DIBUJANTES DE FANTASÍA HEROICA COMO BILL EVERETT Y JACK KIRBY...

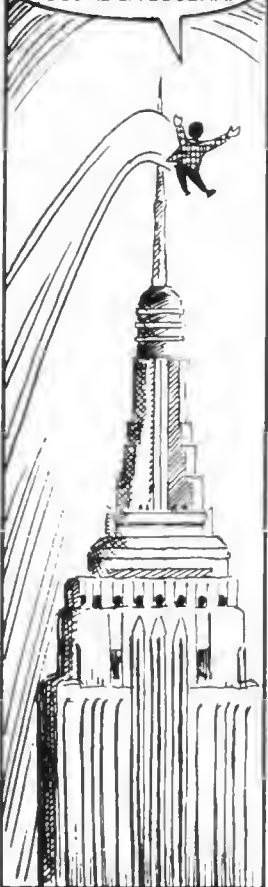


...LAS LÍNEAS SE VOLVIERON TAN ESTILIZADAS QUE SE DIRÍA QUE HABÍAN COBRADO VIDA Y PRESENCIA PROPIAS POR SÍ MISMAS!





EN TALES VIÑETAS, TANTO EL OBJETO **MÓVIL** COMO EL **SEGUNDO PLANO** APARECEN DIBUJADOS CON UN ESTILO CLARO E INTELIGIBLE, MIENTRAS QUE EL **PASO DEL MOVIMIENTO SE IMPONE SOBRE LA ESCENA.**

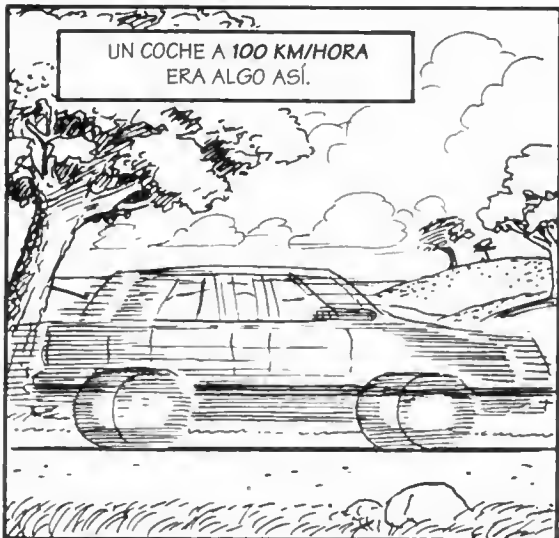


(1) LOS ESTADOUNIDENSES SUELEN LLAMAR AMERICANO A LO QUE SÓLO ES PROPIO DE ESTADOS UNIDOS. (N. del T.)

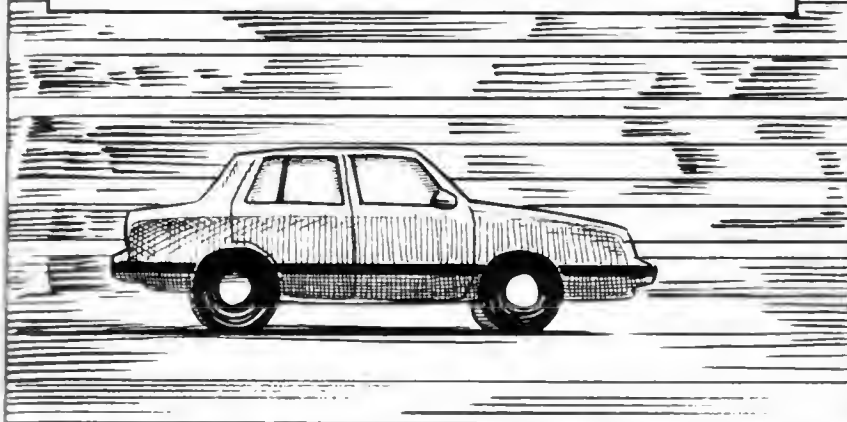
COLAN, QUE ERA UN **CINÉFILO**, SABÍA QUE CUANDO UNA CÁMARA DE CINE NO CONSEGUÍA FIJAR CON PRECISIÓN A UNA FIGURA U OBJETO EN MOVIMIENTO, SE PRODUCÍA UNA SUERTE DE **EFFECTO BORROSO**.



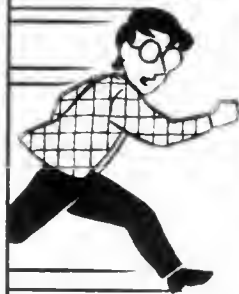
UN COCHE A 100 KM/HORA ERA ALGO ASÍ.



PERO SI LA CÁMARA SE MUEVE CON EL OBJETO MÓVIL, ÉSTE PERMANECERÁ ENFOCADO MIENTRAS QUE EL **SEGUNDO PLANO** QUEDARÁ **BORROSO**.



LOS CÓMICS AMERICANOS APENAS MOSTRARON INTERÉS POR ESA **TRIFIÑUELA FOTOGRAFICA**.



Y EN EUROPA, DONDE LAS LÍNEAS DINÁMICAS SE USABAN RARA VEZ, TAMBIÉN PASÓ SIN PENA NI GLORIA.



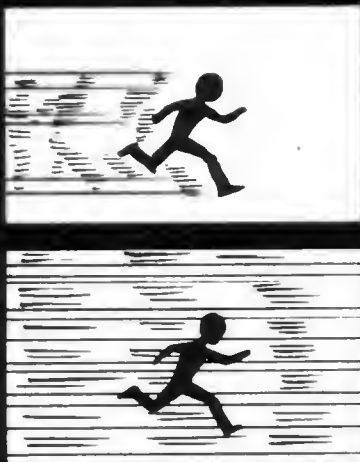
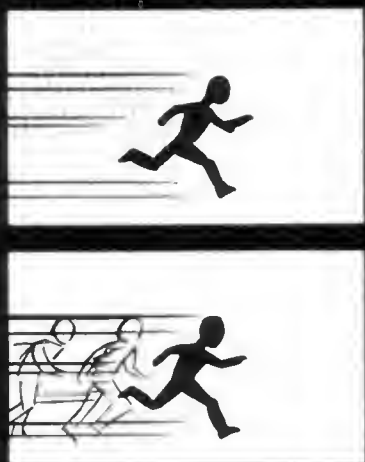
¡UNA VEZ MÁS FUE **JAPÓN**, CULTURA DE **TEBEOS** MUY DIFERENTE DE LA OCCIDENTAL, QUIEN SE ENTUSIASMÓ CON AQUEL CONCEPTO DEL MOVIMIENTO, **APROPIÁNDOSELO**!



"EL MOVIMIENTO SUBJETIVO", COMO YO LO LLAMO, OPERA BAJO LA SUPOSICIÓN DE QUE SI TE SIENTES INVOLUCRADO CON SÓLO VER UN OBJETO MÓVIL, MÁS TE HAS DE SENTIR SI ERES TÚ MISMO ESE OBJETO.

LOS DIBUJANTES JAPONESES DE FINALES DE LOS SESENTA PUSIERON A SUS LECTORES "EN EL ASIENTO DEL CONDUCTOR" CON VIÑETAS COMO ÉSTAS.

Y A MEDIADOS DE LOS OCHENTA, UN PUÑADO DE DIBUJANTES AMERICANOS ADOPTÓ ESE EFECTO EN SUS TRABAJOS, HASTA QUE A PRINCIPIOS DE LOS NOVENTA SE VOLVIÓ EN ALGO CORRIENTE.



¿SON ÉSTAS LAS ÚNICAS MANERAS DE TRANSMITIR MOVIMIENTO EN UNA SOLA VIÑETA? PIÉNSALO.





COMO YA HEMOS VISTO, LA ACCIÓN ENTRE EL TIEMPO Y LOS TEBEOS ACABA POR LLEVERNOS A UNA DE LAS DOS TEMÁTICAS SIGUIENTES: **SONIDO** O **MOVIMIENTO**.



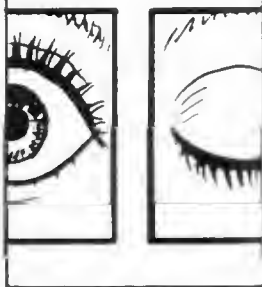
EL **SONIDO** SE DESCOMPONE EN DOS CLASES: **BOCADILLOS** Y **ONOMATOPEYAS**.



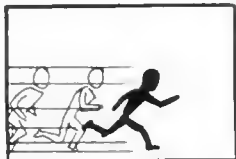
AMBOS TIPOS PROLONGAN LA **DURACIÓN** DE UNA VIÑETA, EN PARTE POR LA MISMA NATURALEZA DEL SONIDO Y TAMBIÉN AL INTRODUCIR **ACCIONES** Y **REACCIONES**.



EL **MOVIMIENTO**, ASIMISMO, SE DESCOMPONE EN DOS CLASES: EL PRIMER TIPO, EL DEL **CERRADO VIÑETA A VIÑETA...**



...EL OTRO TIPO, EL DEL **MOVIMIENTO DENTRO DE LA VIÑETA**, TAMBIÉN PUEDE DESGLOSARSE EN VARIOS ESTILOS DIFERENTES. HE COMENTADO LOS QUE CONOZCO, PERO PUEDE HABER **MUCHOS** MÁS. EL TIEMPO LO DIRÁ.



EL FUNCIONAMIENTO DEL **TIEMPO** EN EL **CÓMIC** DEBERÍA SER ALGO TAN SENCILLO COMO...





CAPÍTULO QUINTO

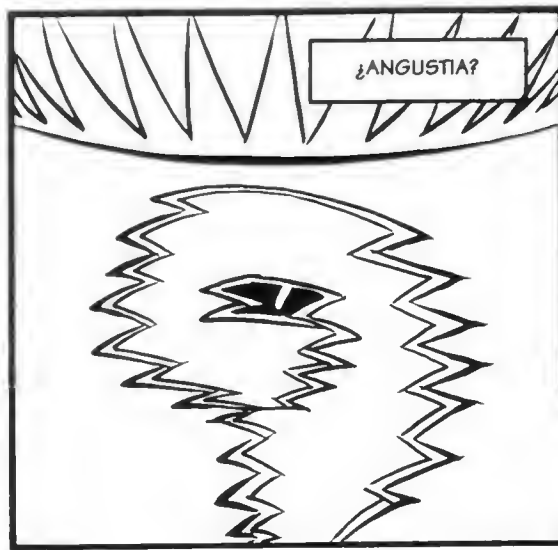
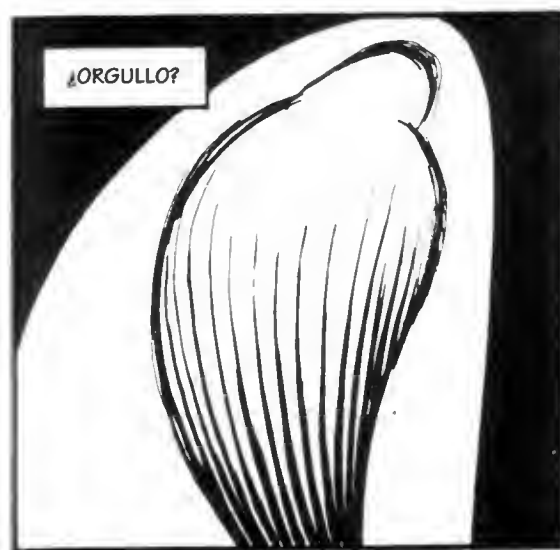
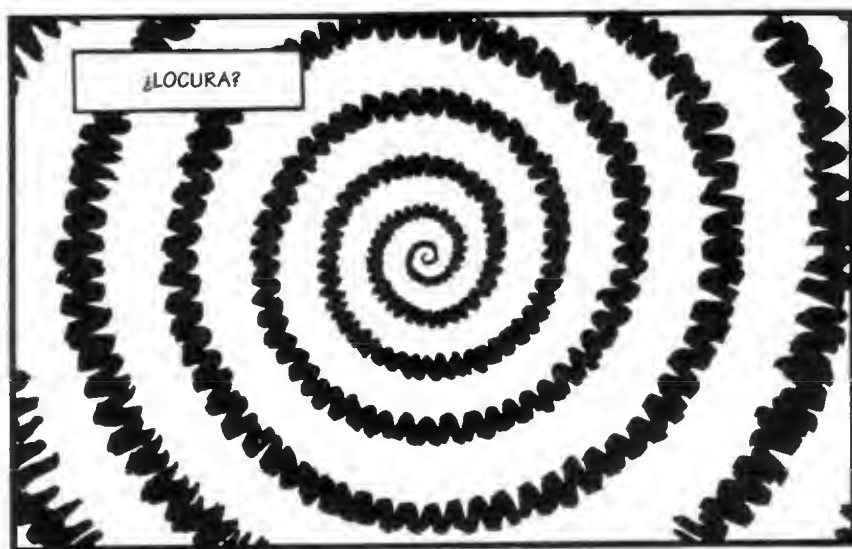
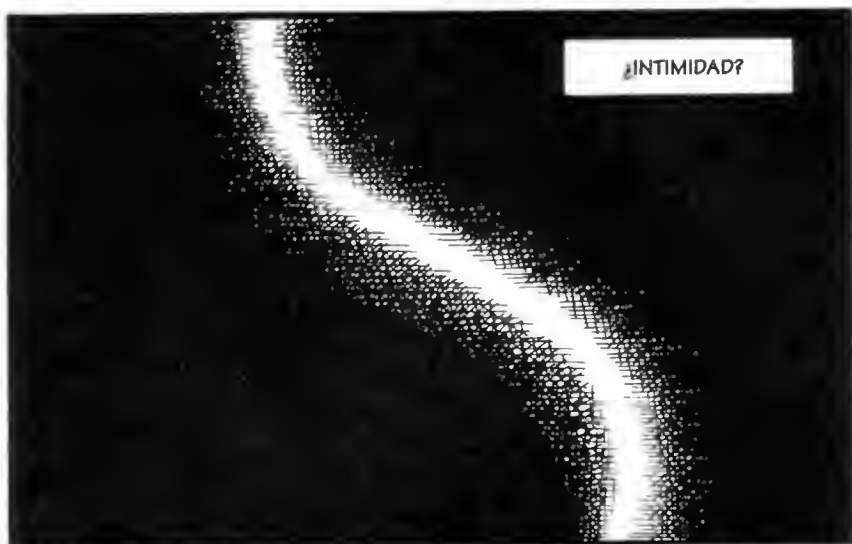
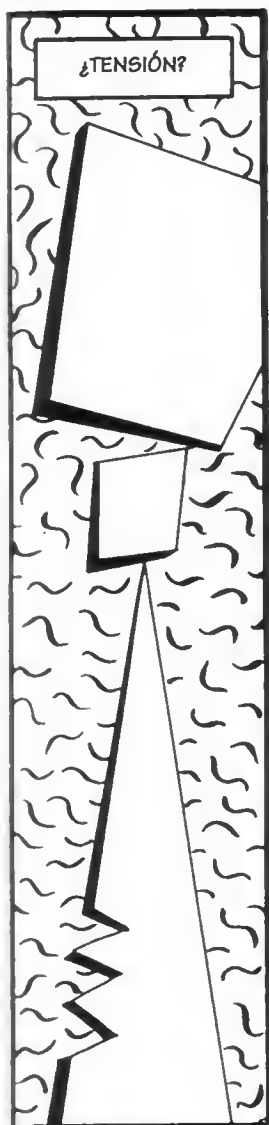
LA LÍNEA VIVA

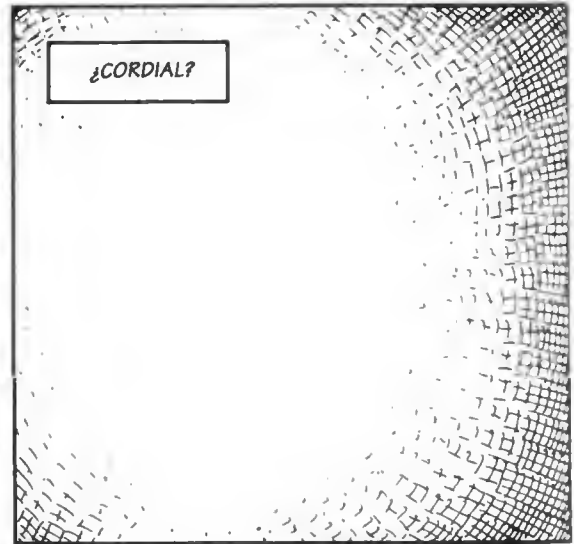
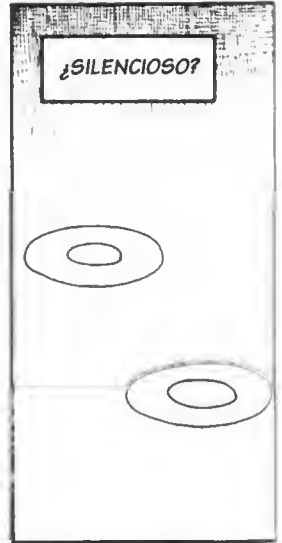
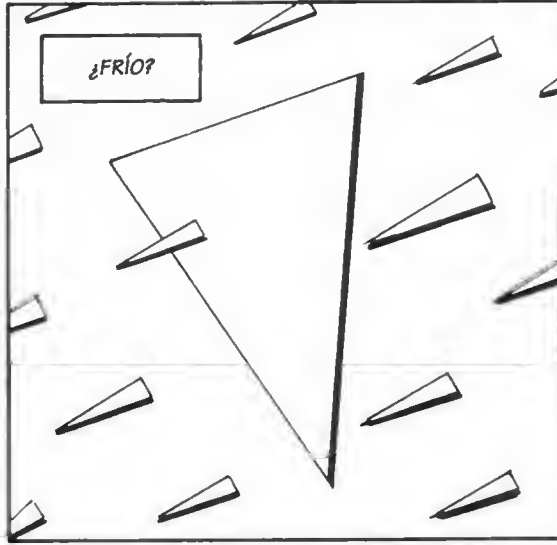
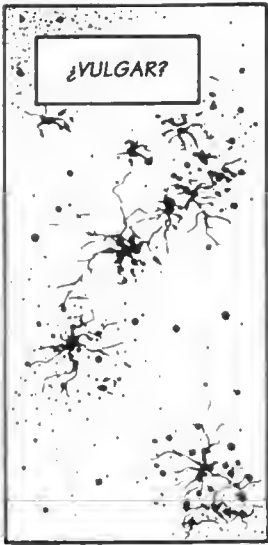
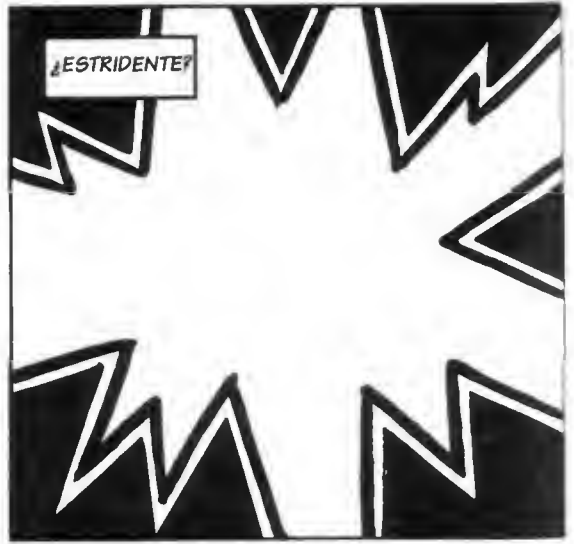
¿ES POSIBLE
VISUALIZAR LAS
EMOCIONES?

¿ES ESTO FURIA?

¿ALEGRÍA?

¿CALMA?







IMÁGENES INSPIRADAS EN LOS CUADROS DE ADAM PHILIPS.





A FINALES DEL SIGLO XIX
Y PRINCIPIOS DEL XX,
TUVO LUGAR ALGO QUE
YO TILDARÍA DE
PAYOROSO...



APENAS LOS
IMPRESIONISTAS
CONVENCIERON A SUS
SEMEJANTES DE QUE
EL MUNDO QUE ELLOS
PINTABAN ERA EL
MUNDO TAL
COMO ERA...



...OTRO MUNDO
INVISIBLE
EMPEZÓ A TORNARSE
VISIBLE.



EL Grito 1896, litografía de Edvard Munch.

EN LOS CUADROS DE **EDVARD MUNCH** Y
VINCENT VAN GOGH, EL ESTUDIO OBJETIVO DE
LA LUZ, TAN ESTIMADA POR LA CORRIENTE
IMPRESIONISTA, ESTABA SIENDO ARRINCONADO
EN FAVOR DE UN ENFOQUE NUEVO Y
ALARMANTEMENTE **SUBJETIVO.**



EL **EXPRESIONISMO**,
COMO SE DIO EN LLAMAR
AL NUEVO MOVIMIENTO, NO
EMPEZÓ COMO UN **ARTE**
CIENTÍFICO, SINO COMO
MANIFESTACIÓN DE LA
AGITACIÓN INTERNA QUE
AQUELLOS ARTISTAS NO
ALCANZABAN A **REPRIMIR.**



¡PERO NO IBA A
TARDAR EN SER
RESPALDADO POR
LA CIENCIA!



CUANDO EL NUEVO SIGLO EMPRENDIÓ SU ANDADURA, HOMBRES FRÍOS COMO **WASSILY KANDINSKY** SE ENTUSIASMARON POR LA FUERZA DE LA LÍNEA, LA FORMA Y EL COLOR, QUE EVOCABAN EL ESTADO INTERNO DEL ARTISTA, ESTIMULANDO LOS **CINCO SENTIDOS**.

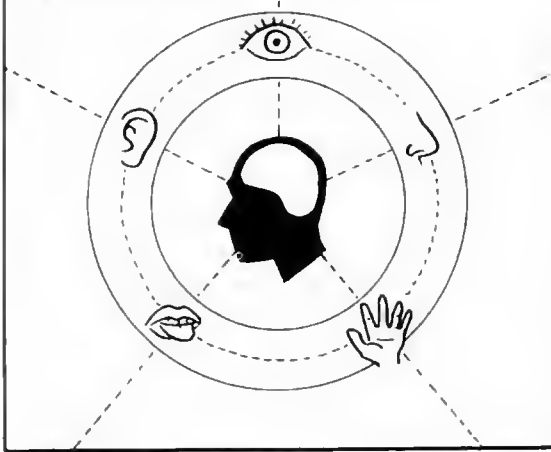


ROJOS FURIOSOS...
AZULES PLÁCIDOS...
TEXTURAS ANGUSTIOSAS...
FORMAS RUIDOSAS...
LÍNEAS CALLADAS...
VERDES FRÍOS...

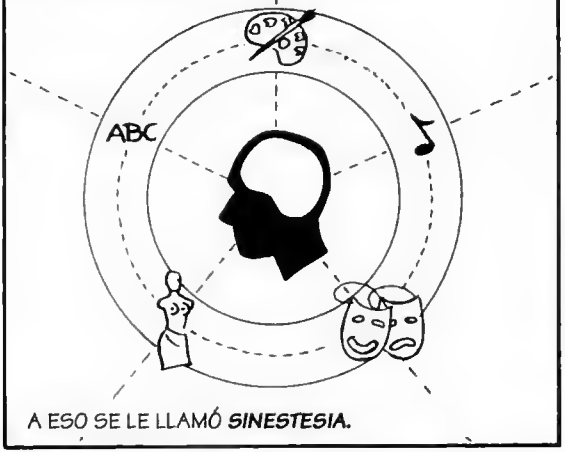
¡TODO ESO SONABA
MUY RARO ALLÁ
POR 1912!



KANDINSKY Y SUS COLEGAS IBAN EN POS DE UN ARTE QUE PUDIERA **COMPRENDER** LOS **CINCO SENTIDOS**...



...Y QUE POR ENDE ABARCARA LAS DIFERENTES ARTES QUE ESTIMULAN ESOS **CINCO SENTIDOS**.



POR TANTO, NO HA DE SORPRENDER QUE CREADORES DE OTROS CAMPOS EXPRESARAN IDEAS SIMILARES, COMO SUCEDIÓ CON **RICHARD WAGNER** Y EL POETA FRANCÉS **BAUDELAIRE**.



"El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible **cuanto toca.**"

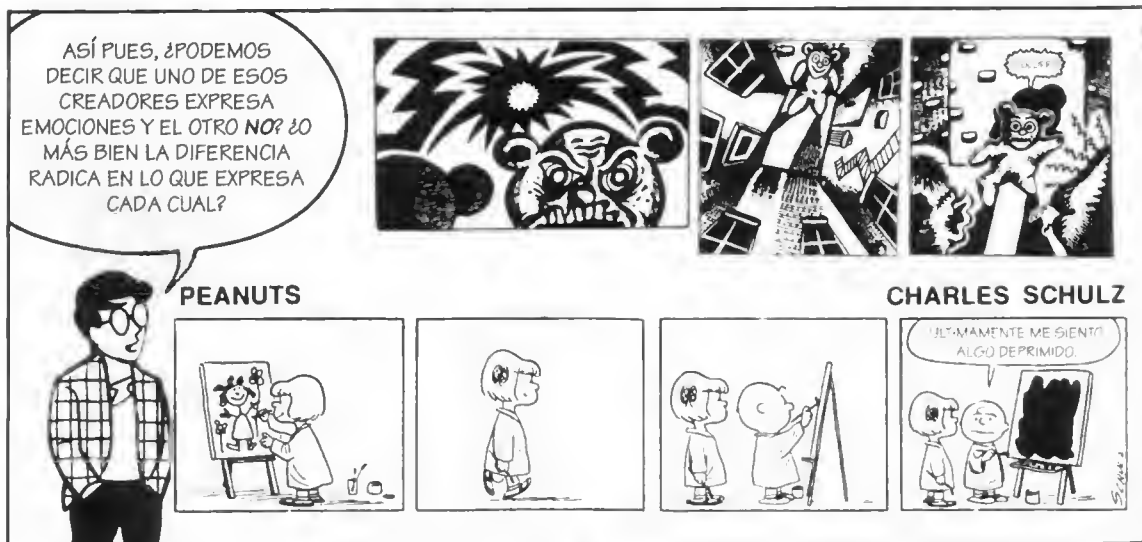
PAUL KLEE.
PINTOR,
PROFESOR,
CARICATURISTA.

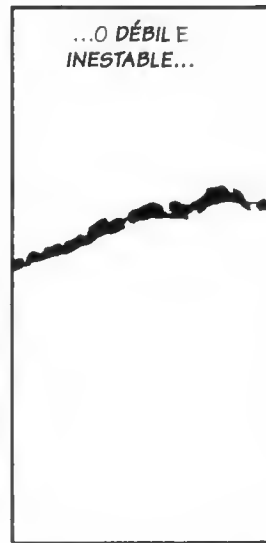
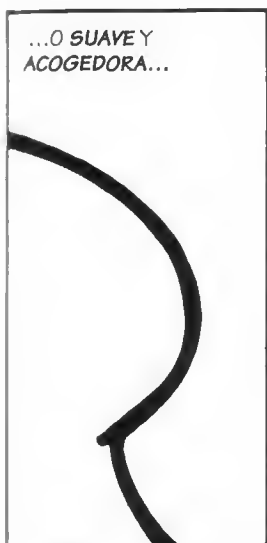
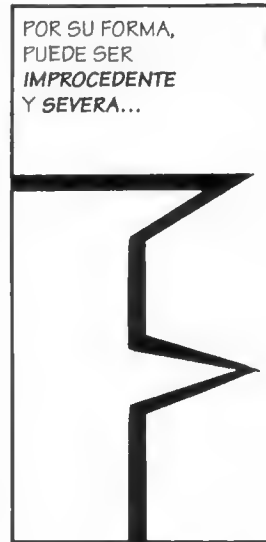
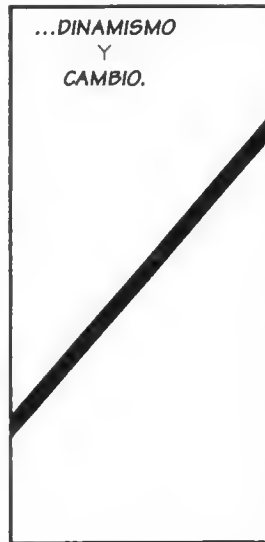


LOS HISTORIADORES DE ARTE SUELEN ARGUMENTAR QUE MIENTRAS QUE **PINTORES, MÚSICOS Y POETAS** HAN ABORDADO ESAS IDEAS, LOS PROFESIONALES DEL "BAJO" ARTE DEL CÓMIC SE HAN DEJADO LLEVAR POR UNA **BENDITA IGNORANCIA** CON RESPECTO A ESOS TEMAS.

PERO ¿ES
ESO CIERTO?







EN **DICK TRACY**, CHESTER GOULD SE SIRVE DE LÍNEAS ATREVIDAS, ÁNGULOS OBTUSOS Y NEGROS CARGADOS PARA SUGERIR UN MUNDO PARA ADULTOS, SOMBRÍO Y MORTÍFERO...



...MIENTRAS QUE LAS GRACIOSAS CURVAS Y LÍNEAS ABIERTAS DEL **TÍO GILITO** DE **CARL BARKS** TRANSMITEN UN SENTIMIENTO DE CAPRICHIO, JUVENTUD E INOCENCIA.



EN EL MUNDO DE **R. CRUMB**, LAS CURVAS DE INOCENCIA SE VEN TRAICIONADAS Y DESCARTADAS RADICALMENTE POR LAS NEURÓTICAS LÍNEAS PUÁS...



...MIENTRAS QUE EN EL TRAZO DE **KRYSTINE KRYTTRE**, LAS CURVAS INFANTILES Y LAS LÍNEAS DISPARATADAS DE UN **MUNCH** CONSIGUEN UNA MIRADA FRENÉTICA.



EN LOS SESENTA, CUANDO EL LECTOR MEDIO DE LA **MARVEL** NO HABÍA ALCANZADO LA ADOLESCENCIA, EL ENTINTADO POPULAR PROPORCIONABA LÍNEAS DINÁMICAS A LO **KIRBY/SINNOTT**.



PERO CUANDO LOS LECTORES LLEGARON A LA ADOLESCENCIA, LAS LÍNEAS **HOSTILES** Y **SERRADAS** DE UN **ROB LIEFELD** LES TOCARON UNA CUERDA MÁS SENSIBLE.



DURANTE DÉCADAS, EN LOS CÓMICS BOOKS A COLOR, ESTILOS DE DIBUJANTES SINGULARES COMO **NICK CARDY** INCULCARON SU IMPRONTA PERSONAL EN CADA **HISTORIA...**



...MIENTRAS QUE LAS LÍNEAS DESIGUALES DE **JULES FIEFFER** PELEABAN ENTRE SÍ EN UNA PANTOMIMA QUE REFLEJABA LAS LUCHAS INTERNAS DE LA **VIDA MODERNA**.



EN LA OBRA DE **JOSÉ MUÑOZ**, DENSOS BLOQUES DE TINTA Y UN TRAZO DESHILACHADO SE COMBINAN PARA SUSCITAR UN MUNDO DE **DEPRAYACIÓN Y MORBOSO DETERIORO...**



...MIENTRAS QUE LAS LÍNEAS ELEGANTES Y LOS LLAMATIVOS DISEÑOS DE **JOOST SWARTE** INSPIRAN UNA CIERTA **IRONÍA Y AUDAZ SOFISTICACIÓN**.



EN "**PRISIONERO DEL PLANETA INFERNAL**", LAS LÍNEAS EXPRESIONISTAS DE **SPIEGELMAN** RETRATAN UNA **HISTORIA TERRORÍFICA DE LA VIDA REAL**.

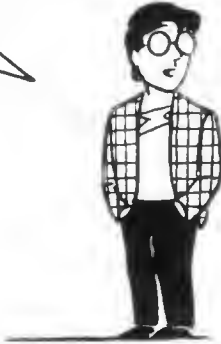


Y EN EL TRABAJO DE **EISNER**, **TODA UNA GAMA** DE ESTILOS LINEALES PLASMA **TODA UNA AMPLIA SERIE** DE SENTIMIENTOS Y EMOCIONES.





AHORA
 BIEN, SI MEDIANTE
 EL DIBUJO PODEMOS
 DESPERTAR COSAS
INVISIBLES COMO
 EMOCIONES Y TODO
 TIPO DE SENSACIONES
 O SENTIMIENTOS...



... RESULTA
 ENTONCES QUE
 LA DISTINCIÓN ENTRE
 LOS DIBUJOS Y
 OTRAS FORMAS DE
 ICONOS, COMO EL
 LENGUAJE,
ESPECIALIZADO EN
 LO INVISIBLE, PUEDE
 PARECER ALGO
CONFUSA.

¡EN REALIDAD, LO QUE
 VEMOS EN LAS **LÍNEAS**
VIVAS DE ESOS DIBUJOS
 ES LA **MATERIA PRIMA**
 QUE SIRVE DE BASE A
TODO UN LENGUAJE!



OS PONDRÉ UN
EJEMPLO.



DIGAMOS QUE
 QUIERO FUMAR
 CON ESTA **PIPA...**



...SUPONIENDO
 QUE ESTO SEA
 UNA **PIPA...**



...Y LA ENGIENDO
 CON UNA CERILLA:
ASÍ.





SI LAS SACAMOS FUERA DE SU **CONTEXTO ORIGINAL**,
PODEMOS APLICARLA EN **CUALQUIER PARTE**, Y EL
LECTOR CAPTARÁ INMEDIATAMENTE SU SIGNIFICADO.



HASTA LAS **MOSCAS** HAN
ADOPTADO, CON EL PASO
DE LOS AÑOS, EL **ESTATUS**
ABSTRACTO DE SÍMBOLOS
LINGÜÍSTICOS.

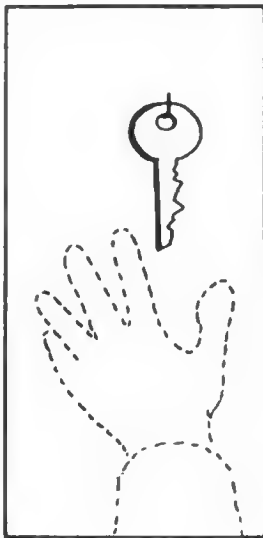
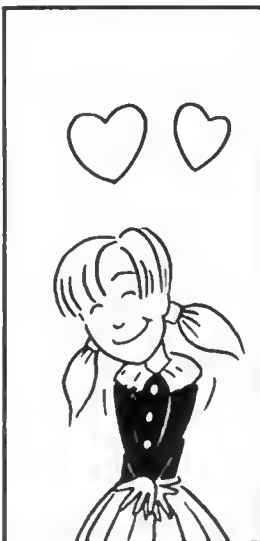
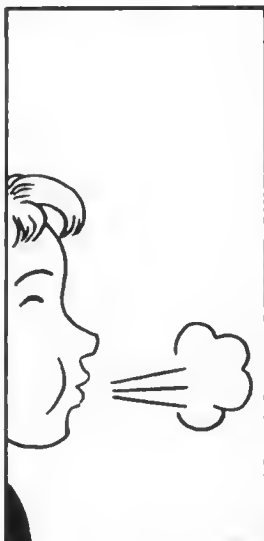


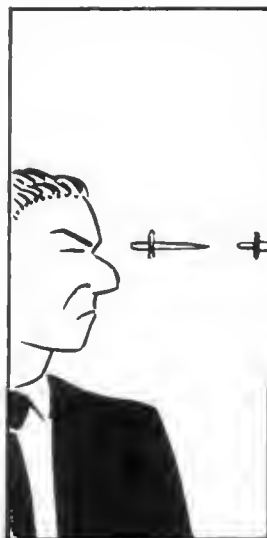
CUANDO UN DIBUJANTE
INVENTA UN MODO NUEVO
DE **REPRESENTAR LO**
INVISIBLE, CABE LA
POSIBILIDAD DE QUE SU
LOGRO SEA **ADOPTADO**
POR OTROS DIBUJANTES.



SI OTROS DIBUJANTES
EMPIEZAN A **SERVIRSE**
DEL SÍMBOLO, ÉSTE SE
INCORPORARÁ AL
LENGUAJE...

...COMO HA SIDO
EL CASO DE TANTOS
SÍMBOLOS.





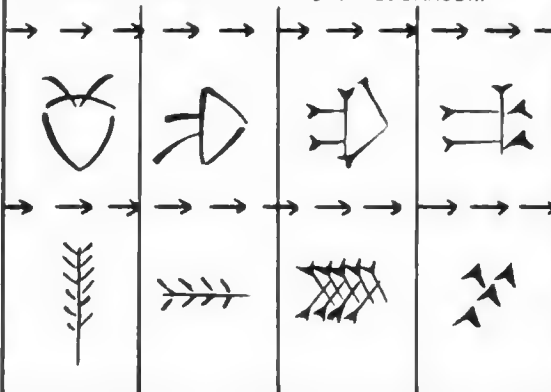
LOS SUMERIOS FUERON LOS QUE EMPEZARON HACER MÁS DE 5.000 AÑOS, CUANDO SENTIERON LA NECESIDAD DE REGISTRAR CIERTOS BIENES DE CONSUMO.



OX



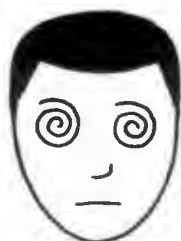
AQUELLOS PRIMEROS **SÍMBOLOS**, VERDADERAS **CARICATURAS**, EVOLUCIONARON PAULATINAMENTE, PERDIENDO **TODO** PARECIDO CON SU TEMÁTICA ORIGINAL, Y ACERCÁNDOSE A LAS SOFISTICADAS FORMAS ABSTRACTAS DE LOS LENGUAJES MODERNOS...



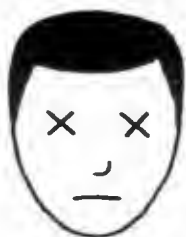
...HASTA LLEGAR AL IDIOMA ABSTRACTO DE **SONIDOS ARTICULADOS** QUE ES NUESTRA LENGUA.



CUANTO MÁS DURA UNA FORMA ARTÍSTICA O UN SISTEMA DE COMUNICACIÓN, MÁS **SÍMBOLOS** ACUMULA.



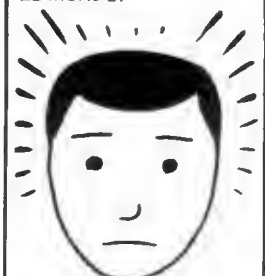
EL CÓMIC ES UN LENGUAJE JOVEN, PERO YA CONSTA DE UN **CONJUNTO IMPRESIONANTE DE SÍMBOLOS RECONOCIBLES**.



Y ESTE **VOCABULARIO VISUAL** DISPONE DE UN POTENCIAL DE **CRECIMIENTO ILIMITADO**.



EN UNA CULTURA CUALQUIERA, ESTOS **SÍMBOLOS** SE EXTIENDEN POR DOQUIER, SIENDO RECONOCIDOS POR TODO EL MUNDO.



PERO ¿QUÉ LE PASA A UN IDIOMA CUANDO SE DESARROLLA EN MÁS DE UNA CULTURA AL MISMO TIEMPO?



¡LA RESPUESTA ES, NATURALMENTE, QUE SE DESARROLLA EN ELLA MÁS DE UNA SERIE DE SÍMBOLOS!

Y UNA VEZ MÁS, FUE EN JAPÓN DONDE EL **TEBEO** SE DESARROLLÓ EN UN RELATIVO **AISLAMIENTO** RESPECTO AL DE SUS COLEGAS OCCIDENTALES.



RABIA



LOCURA



SUEÑO



LUJURIA







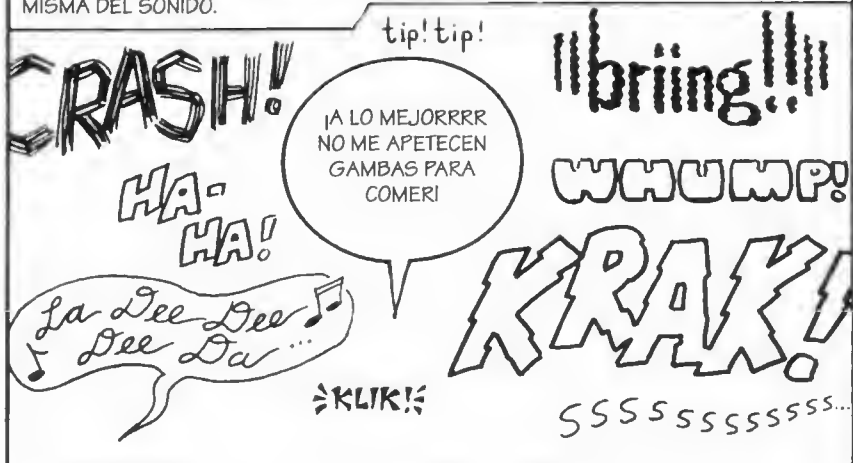
SON **NUMEROSAS** LAS FORMAS DE LOS BOCADILLOS
Y CADA DÍA SE INVENTAN NUEVAS.



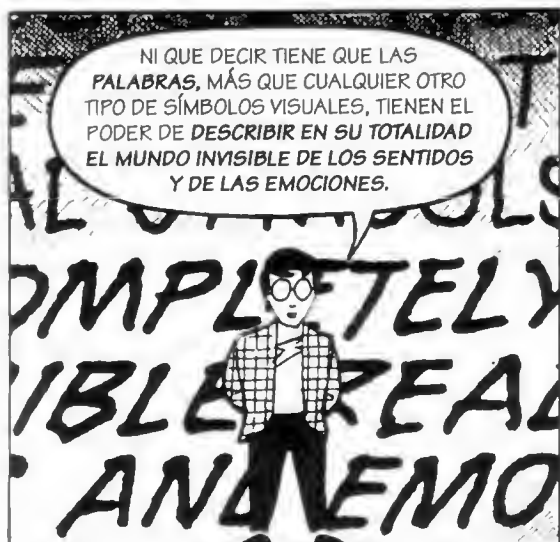
Y DENTRO DE ESOS BOCADILLOS, LOS SÍMBOLOS SE
SUCEDEN O INCLUSO SE **INVENTAN** PARA REPRESENTAR
LO **INDECIBLE**.

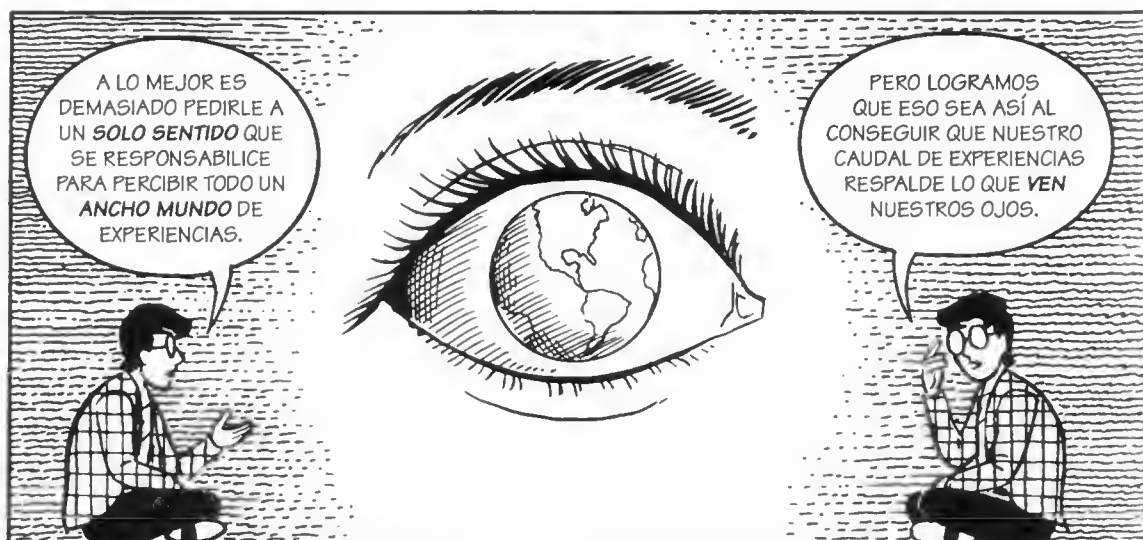


INCLUSO LOS DIFERENTES ESTILOS DE ROTULADO, TANTO DENTRO COMO FUERA
DEL BOCADILLO, SON PRUEBA DE LA **PUGNA CONSTANTE** POR CAPTAR LA **ESENCIA**
MISMA DEL SONIDO.

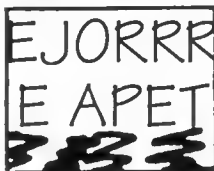


* EISNER DESCRIBE AL BOCADILLO COMO
"UN INVENTO DESESPERADO".



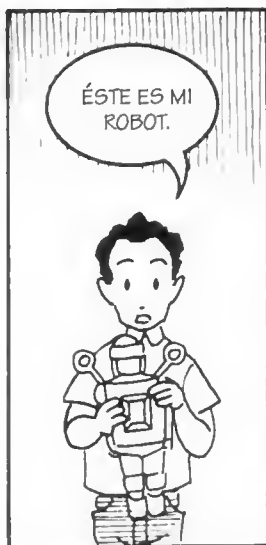


AL FINAL, LO
QUE RECIBES ES
IGUAL A LO QUE
DAS.



CAPÍTULO SEXTO

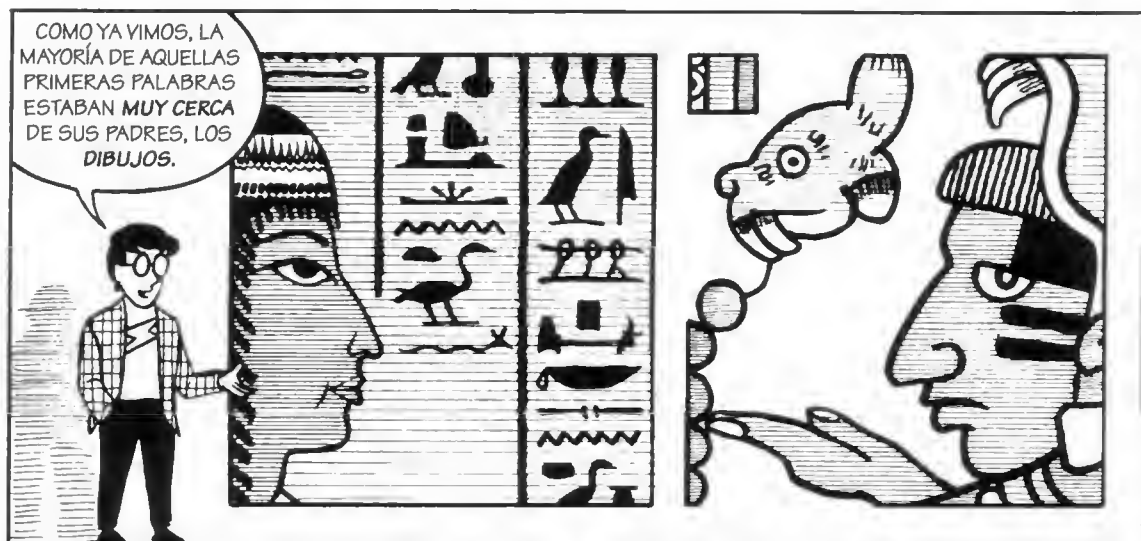
MOSTRAR Y CONTAR











من تحايل فلما قلعه تبارك جميعه

בְּרֹדֶף אֶתֶּה יְיָ אֱלֹהֵינוּ מִן הַיָּם

re's More! Order Today and receive FREE G

...Y LA
HUMANIDAD
TAMBIÉN.

rem genuit neuum. Vnde cepit esse po-
 tens in terra. Vnde etiam uero genuit lu-
 dum et aram. Laabini et nepthu-
 im: phari et chassuim de
 quibus sunt philistin et capthu-
 um. Philaan uero genuit sydonem
 et tharshum et um: ethrum quoq;
 et iudam et amorreum et gergeum
 rucumq; et arachum et asineum ara-
 dium quoq; et samarcum et emathe-
 um. Filij seui: elam et assur. Et arfa-
 xad. et lud et aram. Filij aram: bus et

AHORA BIEN, ¿QUÉ FUE
DE LAS IMÁGENES?

PALABRAS E IMÁGENES
SEGÚN COEXISTIENDO A
AQUELLAS ALTURAS EN
LA CIVILIZACIÓN
OCCIDENTAL.*

PERO ESOS CASOS SE
ESTABAN VOLVIENDO
LA **EXCEPCIÓN**, QUE NO
LA REGLA.



LAS IMÁGENES, POR SU PARTE, EMPEZARON A CRECER EN LA DIRECCIÓN OPUESTA: CADA VEZ MENOS ABSTRACTAS O SIMBÓLICAS; CADA VEZ MÁS REALISTAS Y EXPLÍCITAS.



COPIAS DE DETALLES DE CUADROS DE DURERO (1519) REMBRANDT (1660) DAVID (1788) E INGRES. (1810-15)



John Keats

1819

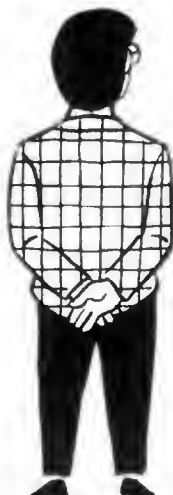
Oda a una urna griega

I

Tú, novia intacta de la quietud,
prohijada del silencio y de las lentas horas
selvático rapsoda que refieres un cuento
flamido, con dulzura mayor que en nuestra rima:
¿qué leyenda, ceñida de verdor, en tu forma
tiembla? ¿Será de dioses o mortales, o de ambos,
en el Tempe o en valles de Arcadia? ¿Quiénes
son esos hombres o dioses? ¿Qué doncellas se
muestran esquivas? ¿Qué pugna es ésa, por
escapar? ¿Qué flautas y tambores?
¿Qué éxtasis salvaje?

A PRINCIPIOS
DE 1800, LA PINTURA
Y LA ESCRITURA
OCCIDENTALES SE HABÍAN
ALEJADO LA UNA DE LA
OTRA TANTO COMO LES
HABÍA SIDO
POSIBLE.

OBSESIONADA
LA UNA CON EL
PARECIDO, LA LUZ, EL
COLOR, TODO ELLO
COSAS **VISIBLES**...

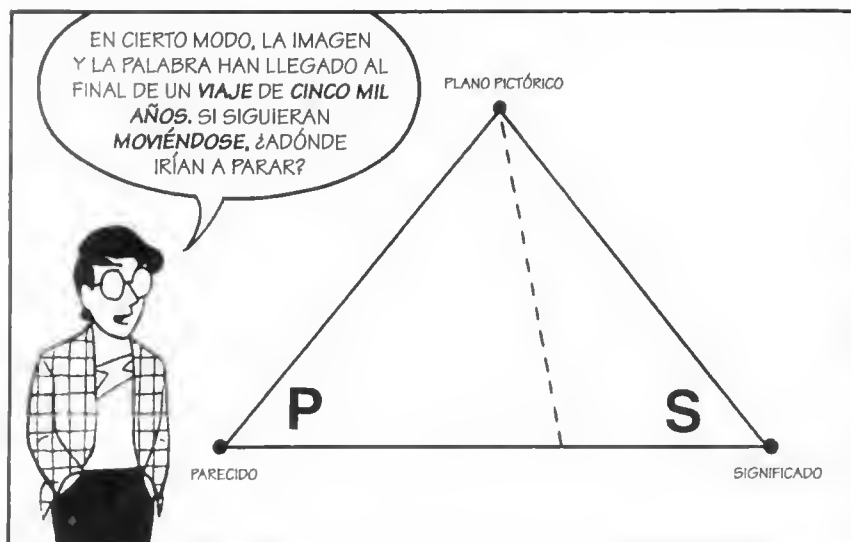


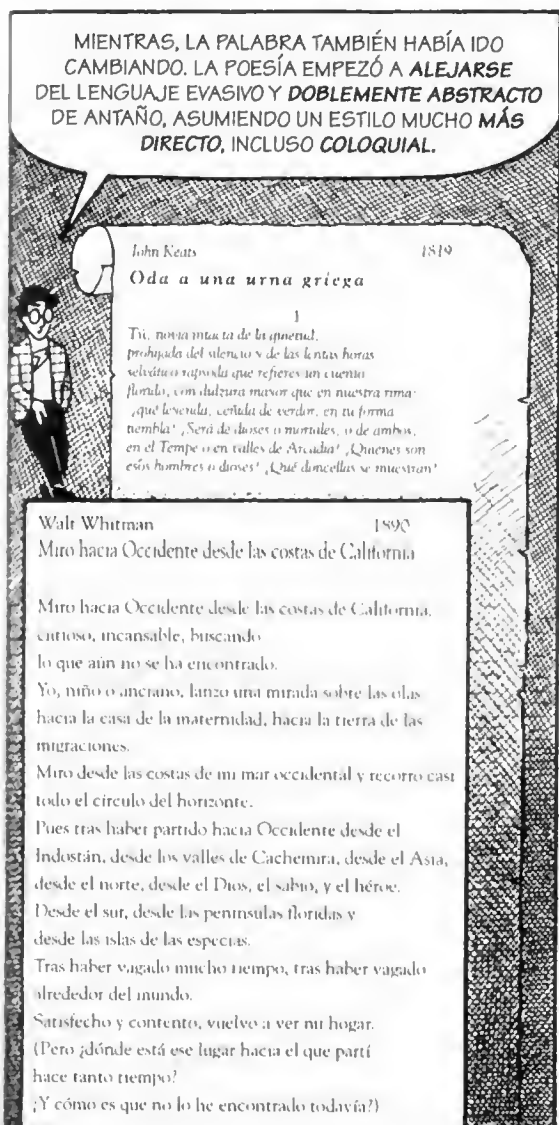
...Y LA OTRA RICA
EN TESOROS
INVISIBLES,
SENTIMIENTOS,
EMOCIONES,
ESPIRITUALIDAD,
FILOSOFÍA...

LA IMAGEN Y LA
PALABRA, OTRORA
JUNTAS EN EL
CENTRO DE NUESTRA
GRÁFICA, SE HAN
ALEJADO LA UNA
DE LA OTRA TODO
CUANTO HAN PODIDO,
HASTA OCUPAR
RINCONES
OPUESTOS.



¡No sé lo que es
esto!





H'âtre MICHEL 40 rue des Mathurins

SOIRÉE
DU CŒUR

vendredi 6 et samedi 7

JULIET 1923

DU

TCHÉREZ A BARBE

de semaine
prolongée
du 7 juillet

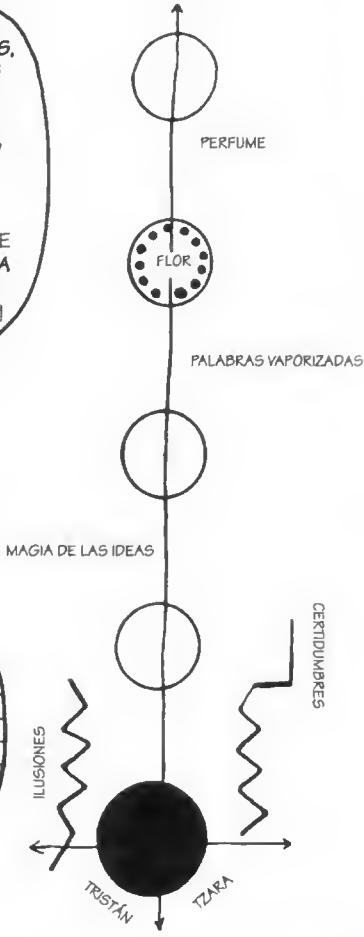
canisec
place de la... 30 fr.
salle d'orchestre... 25 fr.
salle de bal... 15 fr.
salle de bal... 15 fr.

Bernheim Jean, 25, Bd de la Madeleine
Durand, 4, Place de la Madeleine
Fovinsky, 13, Rue Bonaparte
Au Sans Pareil, 37, Avenue Kléber
Rin, 5, Avenue Lovendal
Paul Guillaume, 30, Rue la Boétie
Léonide Moray, 37, Bd Montparnasse
Paul Rosenberg, 24, Rue la Boétie
et au Théâtre Michel, Tél. : Out. 09-20

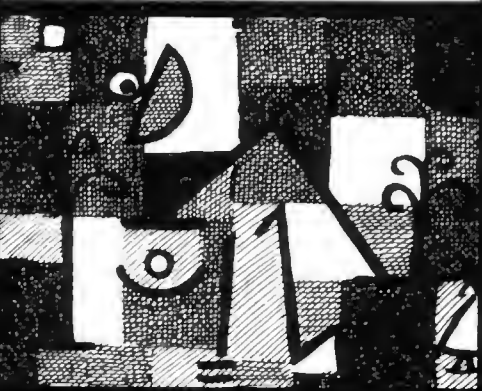
POSTER DADÁ PARA LA
OBRA "EL CORAZÓN
BARBUDO"

RETRATO DE TRISTÁN TZARA
por
FRANCIS PICABIA

¡LA OBRA
DE DADAÍSTAS,
FUTURISTAS
Y OTROS
ARTISTAS
INDIVIDUALES
DE LA ERA
MODERNA
ABRIÓ UNA
BRECHA ENTRE
LA APARIENCIA
Y EL
SIGNIFICADO!



LA PINTURA FUE ADQUIRIENDO, CADA VEZ
MÁS, SIGNIFICADOS SIMBÓLICOS, INCLUSO
CALIGRÁFICOS...



¡EN TANTO QUE OTROS ARTISTAS ENCARABAN DE FRENTE
LA IRONÍA DE LAS PALABRAS E IMÁGENES!



Ceci n'est pas une pipe.

FACSIMIL DE "DULZURA ORIENTAL" (1938) DE PAUL KLEE.



VOLVAMOS A PRIMEROS DE 1800, CUANDO PALABRAS E IMAGENES SE HABIAN SEPARADO CUANTO LES HABÍA SIDO POSIBLE.

EN AQUEL ENTONCES, ALGUNOS DIARIOS EUROPEOS HABÍAN OFRECIDO PRUEBAS DE LO QUE PALABRAS E IMÁGENES PODÍAN CONSEGUIR AL COMBINARSE.

PERO UNA VEZ MÁS TUVO QUE SER RODOLPHE TÖPFFER QUIEN BARRUNTÓ SU DEPENDENCIA RECÍPROCA, VOLVIENDO A REUNIR POR FIN A LA FAMILIA.



EL SEÑOR CRÉPIN SOLICITA UN TUTOR Y MUCHOS SE PRESENTAN PARA EL EMPLEO.

ESTOY SEGURO DE QUE CUANTO DIGO NI SIQUIERA PASÓ POR LA IMAGINACIÓN DE TÖPFFER CUANDO SE PUSO A TRABAJAR...

...PERO NO DEJA DE SER INTRIGANTE EL HECHO DE QUE EL CÓMIC MODERNO NACIERA EN EL PRECISO MOMENTO EN EL QUE LA IMAGEN Y LA PALABRA SE DISPONÍAN A CAMBIAR DE DIRECCIÓN.

Y ACASO ESE HILO COMÚN Y UNIFICADOR FUE MOTIVADO POR UN INSTINTO COMPARTIDO DEL MOMENTO...

...INSTINTO QUE LES DIJO QUE HABÍA LLEGADO EL FIN DE UN LARGO VIAJE Y DE QUE YA ERA HORA DE VOLVER A CASA.



* O POR LO MENOS NO TANTO
COMO NOS HUBIERA GUSTADO.



LA COMBINACIÓN DE PALABRAS Y DIBUJOS NO ES EXACTAMENTE MI DEFINICIÓN DE LO QUE ES EL CÓMIC, PERO DICHA COMBINACIÓN HA TENIDO UNA **TREMENDA INFLUENCIA** EN SU **DESARROLLO**.

Cómic. Ilustraciones y estas y otras imágenes en deliberada, con el propósito de transmitir información y una respuesta del lector.

2. Superheroes, costumes, fight, villains who want word in violent se



EN LOS TEBEOS PUEDEN **PLASMARSE** EXPERIENCIAS HUMANAS, TANTO MEDIANTE LA PALABRA COMO MEDIANTE EL DIBUJO.



COMO RESULTADO -Y AL MARGEN DE SUS **OTRAS** POSIBILIDADES- EL CÓMIC SE HA **IDENTIFICADO FIRMEMENTE** CON EL ARTE DE LA **NARRACIÓN**.



Y, EN EFECTO, PALABRAS Y DIBUJOS TIENEN UN **TREMENDO** PODER A LA HORA DE CONTAR HISTORIAS, CUANDO SUS CREADORES EXPLOTAN TODOS SUS **RECURSOS**.



	DADÁ	
BIOGRAFÍA		HORROR
RELATOS AMOROSOS		SURREALISMO
VERSO		FICCION
LIBRE		HISTÓRICA
POESÍA		CUENTOS POPULARES
ÉPICA		NARRACIONES ERÓTICAS
ALEGORÍA		MISTERIO
SOCIAL		TEMAS RELIGIOSOS
ADAPTACIONES		
MEMORIAS	SÁTIRA	

¡Y HASTA EL MOMENTO SÓLO HEMOS VISTO LA **PUNTA DEL ICEBERG!**



DE NIÑOS, "MOSTRÁBAMOS Y CONTÁBAMOS" DE MODO **INTERCAMBIABLE**, COMBINANDO PALABRAS E IMÁGENES PARA TRANSMITIR UNA **SERIE DE IDEAS RELACIONADAS**.



LAS DIFERENTES MANERAS EN QUE PALABRAS Y DIBUJOS PUEDEN **COMBINARSE** EN LOS TEBEOS SON PRÁCTICAMENTE **INFINITAS**.



PERO VAMOS A INTENTAR DESGLOSARLAS EN VARIAS **CATEGORÍAS** DIFERENTES.



PRIMERO
TENEMOS LAS
COMBINACIONES
DE **PALABRAS
ESPECÍFICAS**, DONDE EL
DIBUJO ILUSTR PERO
NO VIENE A AÑADIR
NADA A UN TEXTO
YA COMPLETO.



TAMBALEÁNDONOS, VOLVIMOS AL
PISO, POCO ANTES DEL AMANECER,
**VOMITANDO CADA QUINCE
METROS.**



JUDY, SONRIENDO, ME
ENTREGÓ SUS LLAVES.



LA CONSTITUCIÓN DE
ESTADOS UNIDOS FUE
ADOPTADA POR EL
**SEGUNDO CONGRESO
CONTINENTAL** EN 1787
Y ENTRÓ EN VIGOR
EN 1789.



LUEGO
ESTÁN LAS
COMBINACIONES DE
DIBUJOS ESPECÍFICOS,
DONDE LAS PALABRAS
VIENEN A APORTAR UNA
MERA **BANDA DE SONIDO**
A UNA SECUENCIA
BÁSICAMENTE
VISUAL.



Y,
NATURALMENTE,
LAS VIÑETAS **DUALES**,
EN LAS QUE TANTO LAS
PALABRAS COMO EL
DIBUJO DICEN
**ESENCIALMENTE
LO MISMO.**



CEÑUDO, GEORGE
LEVANTÓ SU
CAREMELO.



¡PERO EL TREMENDO PUÑETAZO DEL
CAPITÁN NO ALCANZÓ EL OBJETIVO!



¡QUÉ DESGRACIADA
SOY!



...PENSÓ AMY.

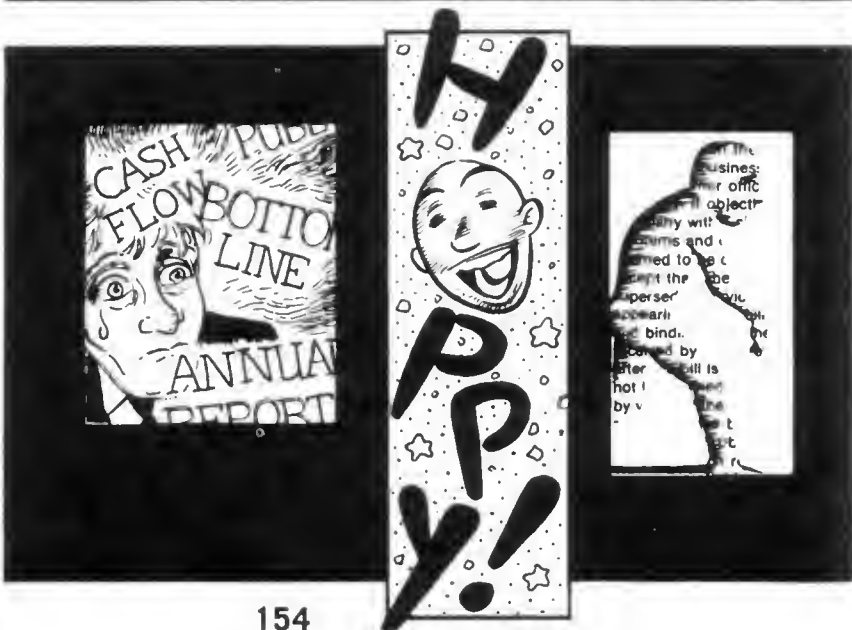
OTRO TIPO DE COMBINACIÓN ES EL **ADITIVO**, EN LA QUE LAS PALABRAS **AMPLÍAN O DESARROLLAN UNA IMAGEN O VICEVERSA.**



EN LAS COMBINACIONES EN **PARALELO**, PALABRAS Y DIBUJOS PARECEN SEGUIR CAMINOS MUY DIFERENTES..., SIN **ENTRAR EN CONTACTO.**



OTRA OPCIÓN POSIBLE ES LA DEL **MONTAJE**, DONDE EL TEXTO ES TRATADO COMO **PARTE INTEGRAL DEL DIBUJO.**



PUEDE QUE LA COMBINACIÓN PALABRA-DIBUJO MÁS **CORRIENTE** SEA LA **INTERDEPENDIENTE**, EN LA QUE PALABRAS Y DIBUJOS **VAN DE LA MANO** PARA TRANSMITIR UNA IDEA QUE POR SEPARADO NO CONSEGUIRÍAN HACER INTELIGIBLE PARA EL LECTOR.



MIENTRAS...

¿TE VIO ALGUIEN?



¡ESTO ES CUANTO NECESITO PARA DETENERLE!



Y DIGO YO, ¿SEGURO QUE ÉSE ES LICENCIADO EN FILOSOFÍA?



"Y **ADIVINA** QUIÉN SE PRESENTÓ CON LA FURGONETA DE BOB UNA HORA MÁS TARDE!



MIENTE.

AJÁ.



"TRAS LA UNIVERSIDAD, SEGUÍ UN CURSILLO DE **ALTAS FINANZAS**."



AHORA BIEN, LAS COMBINACIONES INTERDEPENDIENTES NO SIEMPRE ESTÁN EQUILIBRADAS Y SUELEN INCLINARSE ENTRE LOS TIPOS UNO Y DOS.

P
—
S



EN LÍNEAS GENERALES, CUANTO MÁS SE DIGA CON PALABRAS, MÁS LIBRE ES LA IMAGEN DE PONERSE A EXPLORAR POR SU CUENTA Y **VICEVERSA**.

S
—
P

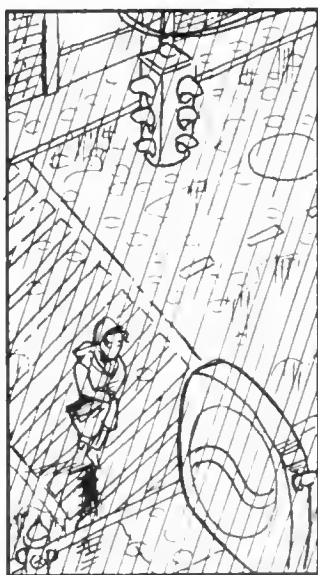


CUANDO SON LOS DIBUJOS QUIENES NOS ACLARAN
UNA ESCENA, LAS PALABRAS SE VEN LIBRES DE
EXPLORAR UN ÁREA MÁS GRANDE.



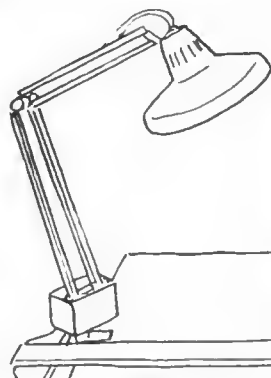
SUPONGAMOS QUE OS MUESTRO A UNA
MUJER QUE CRUZA UNA CALLE BAJO LA
LLUVIA PARA COMPRAR UN HELADO Y
COMÉRSELO EN SU PISO...

...SÓLO CON
DIBUJOS.





CUANDO UNA ESCENA, COMO LA PRESENTE, OS MUESTRA CUANTO "NECESITÁIS" SABER, LA POSIBILIDAD DE **GUIONIZARLA** AUMENTA CONSIDERABLEMENTE.



PUEDE QUE ESTÉ SOLA DURANTE MUCHO TIEMPO.



PUEDE DAR PIE A UN **MONÓLOGO INTERNO**.

(INTERDEPENDIENTE)

O BIEN A ALGO TOTALMENTE **DISPARATADO**.

"MISIÓN CONTROL, MISIÓN CONTROL, ¿ME CAPTA?"



(PARALELO)

¡A LO MEJOR SÓLO SE TRATA DE UN **ANUNCIO PUBLICITARIO**!



(INTERDEPENDIENTE)

O LA POSIBILIDAD DE RUMIAR **TEMAS MÁS SERIOS**.

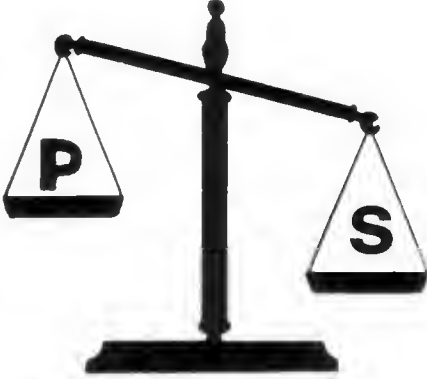
ASÍ ES COMO SE ACABA EL MUNDO...

ASÍ ES COMO SE ACABA EL MUNDO...



(INTERDEPENDIENTE)

POR OTRO LADO, SI SON LAS **PALABRAS** QUIENES DECIDEN EL "**SIGNIFICADO**" DE UNA SECUENCIA, LOS **DIBUJOS** SE VEN LIBRES DE ALZAR EL VUELO.



CRUCÉ LA CALLE PARA IR A LA TIENDA. LA LLUVIA ME DEJÓ LAS BOTAS EMPAPADAS.

EN EL CONGELADOR ENCONTRÉ LA ÚLTIMA TARRINA DE HELADO DE CHOCOLATE.

EL EMPLEADO INTENTÓ LIGARME, PERO LE DI CALABAZAS. ME LANZÓ UNA DE SUS MIRADAS LÚGUBRES...

LUEGO VOLVÍ AL APARTAMENTO...

...Y ME LO ACABÉ EN UNA HORA.

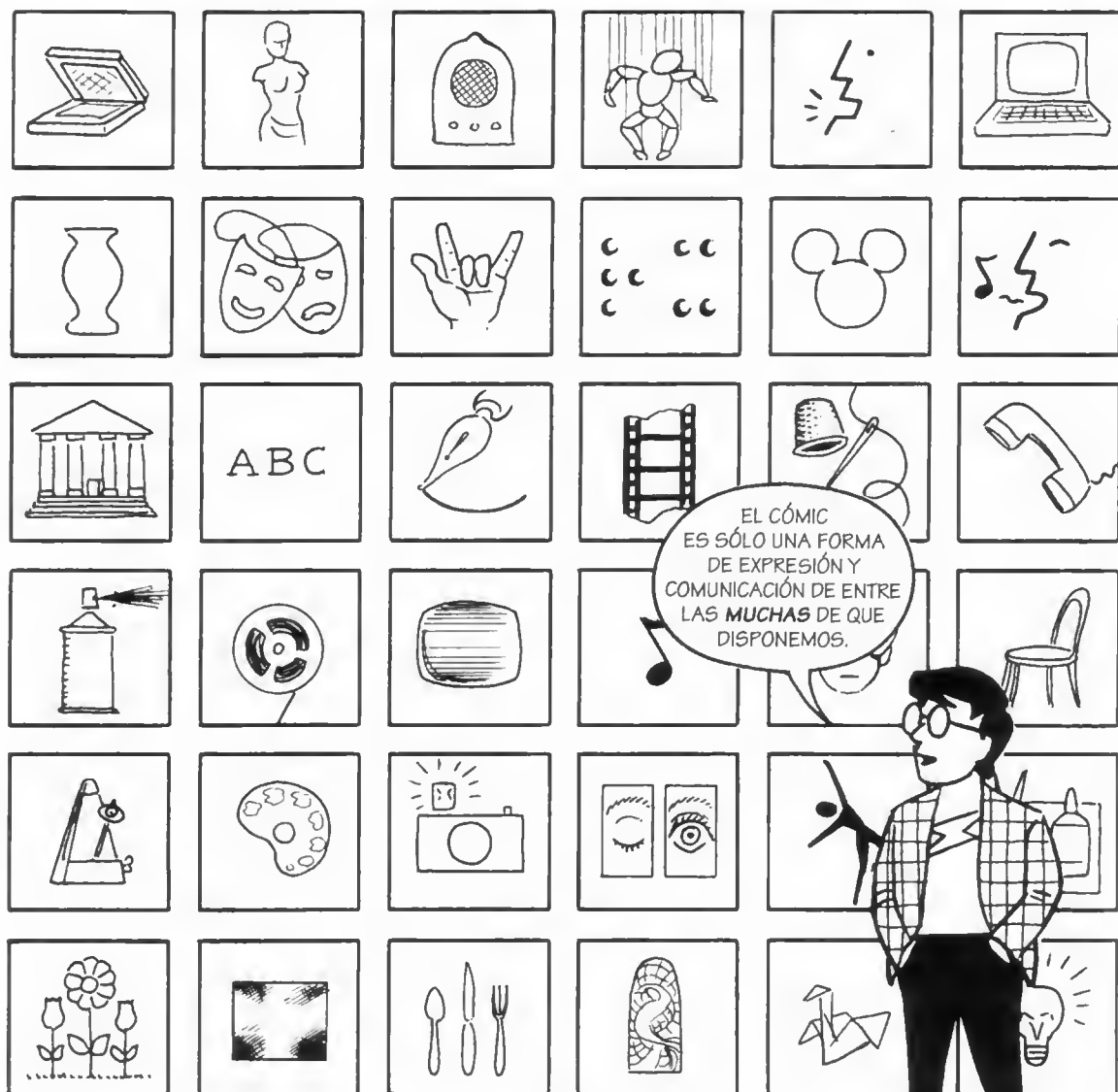
POR FIN SOLA.





CAPÍTULO SÉPTIMO

LOS SEIS PASOS



EL CÓMIC
ES SÓLO UNA FORMA
DE EXPRESIÓN Y
COMUNICACIÓN DE ENTRE
LAS **MUCHAS** DE QUE
DISPONEMOS.



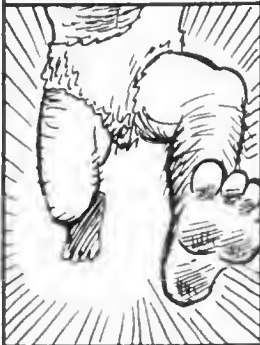




EJEMPLO: HE AQUÍ A UN MACHO PREHISTÓRICO PERSIGUIENDO A UNA HEMBRA PREHISTÓRICA. CON UN OBJETIVO CLARO EN SU CABEZA: **¡REPRODUCCIÓN!**



¡ES UN INSTINTO TAN PODEROSO QUE DIRIGE **TODOS SUS MOVIMIENTOS!** ¡NO ESCATIMA ESFUERZOS PARA SALIRSE CON LA SUYA!



LA HEMBRA -TEMIENDO POR SU VIDA (**SUPERVIVENCIA**)- LOGRA DARLE ESQUINAZO. AL QUEDARSE SIN OBJETIVO, EL MACHO SE QUEDA **INDECISO.**



¡Y DE PRONTO...!



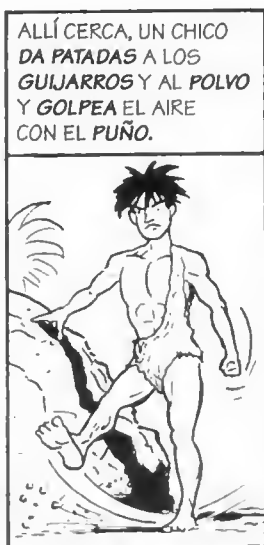
AHORA TODOS SUS PENSAMIENTOS Y ACCIONES SE HAN CONCENTRADO EN ESE **OTRO PODEROSO INSTINTO VITAL: ¡LA SUPERVIVENCIA!**



¡UNA VEZ MÁS, SUS PIERNAS LE IMPULSAN HACIA ADELANTE CON UN **MÁXIMO DE EFICACIA!**







PRIMERO, PROPORCIONAN EJERCICIO PARA CABEZAS Y CUERPOS QUE NO RECIBEN ESTÍMULOS EXTERIORES.



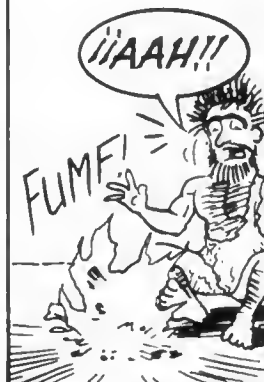
SEGUNDO, PROPORCIONAN UNA SALIDA PARA LOS DESEQUILIBRIOS EMOCIONALES, AYUDANDO A MANTENER LA SALUD MENTAL.



Y TERCERO, Y ACASO MÁS IMPORTANTE PARA NUESTRA SUPERVIVENCIA COMO RAZA, TALES ACTIVIDADES FORTUITAS A MENUDO CONCLUYEN...



¡...EN **DESCUBRIMIENTOS** MUY ÚTILES!



ESTA FUNCIÓN SE DESEMPEÑARÁ EN LOS SIGLOS VENIDEROS POR MEDIO DE DEPORTES Y JUEGOS.



EL ARTE COMO **AUTOEXPRESIÓN**, EL ARTISTA COMO **HÉROE**. PARA MUCHOS, SU FINALIDAD SUPREMA.



¡EL ARTE COMO **DESCUBRIMIENTO**, COMO BÚSQUEDA DE LA VERDAD; COMO **INDAGACIÓN**; EL ALMA DE GRAN PARTE DEL ARTE MODERNO Y LOS FUNDAMENTOS DEL LENGUAJE, LA CIENCIA Y LA FILOSOFÍA!



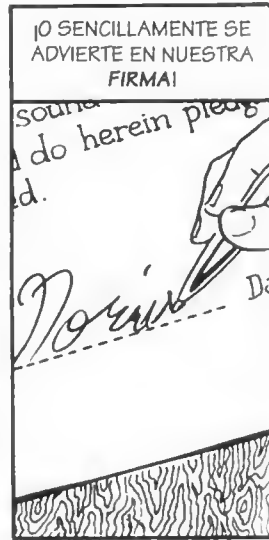
MUCHO HA CAMBIADO EN MEDIO MILLÓN DE AÑOS, PERO HAY COSAS QUE NO CAMBIAN **NUNCA**.



AHORA, LOS PROCESOS SON MÁS COMPLEJOS, PERO LOS INSTINTOS* SIGUEN SIENDO **LOS MISMOS**. LA **SUPERVIVENCIA** Y LA **REPRODUCCIÓN** LLEVAN LA VOZ CANTANTE.



* JUNTO CON MUCHÍSIMOS SENTIMIENTOS AFINES Y COSTUMBRES.



SON MUCHOS LOS ARTISTAS QUE SUEÑAN CON ALCANZAR EL ÉXITO, PERO NO ESTÁN DISPUESTOS A SACRIFICAR SUS **IDEALES** PARA CONSEGUIRLO.



LOS "GRANDES ARTISTAS", LOS **ARTISTAS PUROS**, DICEN AL MUNDO: "¡YO NO HAGO ESTO POR **DINERO**! ¡YO NO HAGO ESTO PARA SER MÁS QUE EL **VECINO**!"



"¡YO NO HAGO ESTO PARA **LIGAR**! ¡YO NO HAGO ESTO POR **AMBICIÓN**, **PODER** O **CUALQUIER OTRA COSA**! ¡YO HAGO ESTO POR **AMOR AL ARTE**!"

EN OTRAS PALABRAS:
¡MI ARTE NO SE PUEDE PAGAR CON NADA!



"¡PERO ES MUY IMPORTANTE!"



¡Y A VECES ESO **ES** CIERTO, AUNQUE PUEDE QUE EL MUNDO TARDE UNO O DOS SIGLOS EN ENTERARSE!



EL ARTE "PURO" ESTÁ ESENCIALMENTE LIGADO A LA CUESTIÓN DE LA **FINALIDAD**... DE RESOLVER LO QUE UNO ESPERA DEL ARTE.



ESO SE PUEDE APLICAR TANTO AL **CÓMIC** COMO A LA **PINTURA**, A LA **LITERATURA**, AL **TEATRO**, AL **CINE**, A LA **ESCULTURA** O A **CUALQUIER OTRA FORMA**...



... PORQUE **CUALQUIER TIPO** DE CREACIÓN EN **CUALQUIER MEDIO** SIEMPRE SEGUIRÁ UN **CIERTO CAMINO**.



1

IDEA/
PROPÓSITO



PRIMERO: LOS IMPULSOS, LAS IDEAS, LAS EMOCIONES, LAS FILOSOFÍAS, LOS PROPÓSITOS DEL TRABAJO...
EL CONTENIDO DE LA OBRA.



2

FORMA



SEGUNDO: LA FORMA QUE TOMARÁ... ¿SERÁ UN LIBRO? ¿UN DIBUJO CON TIZA? ¿UNA SILLA? ¿UNA CANCIÓN? ¿UNA ESCULTURA? ¿UN AGARRADOR PARA PUCHEROS? ¿UN CÓMIC BOOK?



3

ESTILO



TERCERO: LA ESCUELA DE ARTE, EL VOCABULARIO DE ESTILOS O GESTOS O TEMA DE QUE SE TRATA, EL GÉNERO AL QUE PERTENECE EL TRABAJO... A LO MEJOR SE TRATA DE UN GÉNERO NUEVO.



4

ESTRUCTURA



CUARTO: RECOPIACIÓN DEL TRABAJO... ¿QUÉ INCLUIR? ¿QUÉ DEJAR FUERA?... ¿CÓMO ORDENARLO? ¿CÓMO COMPOSER EL TRABAJO?



5

DESTREZA



QUINTO:
CONSTRUIR LA OBRA
USANDO DE LA **HABILIDAD**,
EL **OFICIO**, LA **INVENCION**,
SUPERANDO LAS
DIFICULTADES; EN FIN,
HACIENDO **EL TRABAJO**.



6

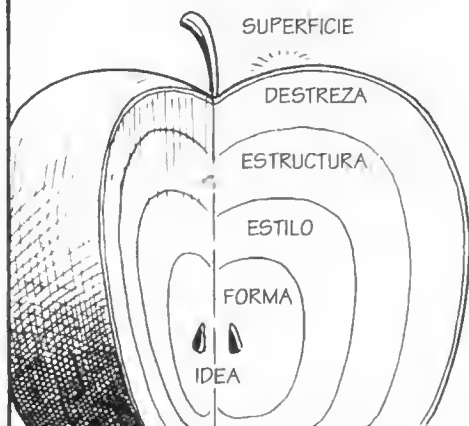
SUPERFICIE



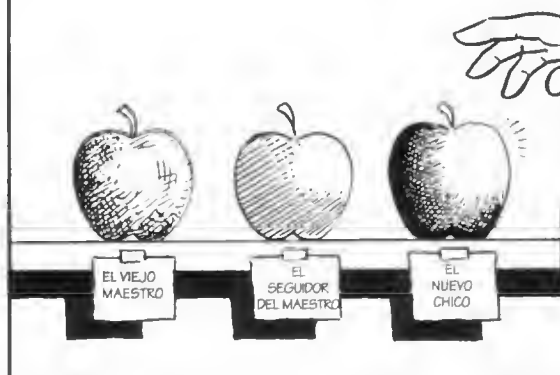
SEXTO:
VALORES DEL
PRODUCTO ACABADO...
EL ASPECTO MÁS
SOBRESALIENTE DE
LA OBRA A PRIMERA
VISTA.



LO QUE ATRAE A LA GENTE DE TODAS LAS ARTES ES
LA **SUPERFICIE**, AL IGUAL QUE UNA **MANZANA** ELEGIDA
POR SU **PIEL LUSTROSA**.



A PRIMERA VISTA, EL ÚLTIMO **FAVORITO** SUELE TENER
MEJOR PINTA QUE LOS VIEJOS ARTISTAS QUE, AUNQUE
TUVIERON LAS **IDEAS** Y CREARON LOS **ESTILOS**,
RESULTABAN MENOS INTERESANTES EN LA **SUPERFICIE**.



PERO SUELE
PASAR QUE AL
HINCARLE EL DIENTE
A LA LUSTROSA
MANZANA...



CRUNCH!



VACÍA.



ES UN CICLO TAN
VIEJO COMO EL
MISMO ARTE.



EN EL **CÓMIC**, EL CICLO EMPIEZA **EN TODAS PARTES** CUANDO LOS JÓVENES **DESCUBREN** LOS **TEBEOS** POR PRIMERA VEZ Y, EN UNOS CUANTOS CASOS, EMPIEZAN A DESARROLLAR UN AMOR POR EL CÓMIC QUE DURARÁ TODA LA VIDA.



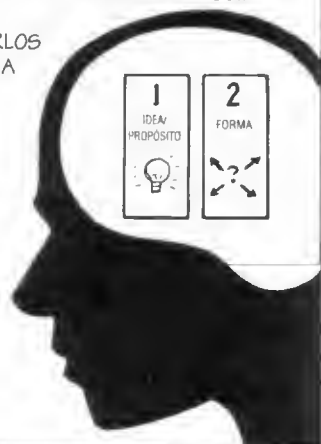
EN ESA PRIMERA ETAPA, LOS LECTORES ESTÁN EXPERIMENTANDO **DIRECTAMENTE** A LOS **PERSONAJES**, **IDEAS**, **ACONTECIMIENTOS** Y **EMOCIONES** DE LAS HISTORIAS QUE LEEN.

EL CÓMIC ACTÚA COMO **INTERMEDIARIO** ENTRE EL NARRADOR Y SU PÚBLICO.



PERO EN ALGUNOS EMPIEZA A DESARROLLARSE UN CONOCIMIENTO DE LA **FORMA**, LA CONSCIENCIA DE QUE LOS **TEBEOS** NO SON SINO **TINTA SOBRE PAPEL...**

... DE QUE PARA HACERLOS SÓLO SE REQUIERE UNA CIERTA HABILIDAD...



¡... UNA HABILIDAD QUE SE PUEDE **APRENDER!**

Y UNO DE ELLOS —LLENO DE GRANDES IDEAS—
TOMA LA DECISIÓN.



HA EMPEZADO BIEN. YA TIENE LAS **IDEAS** Y HA ELEGIDO
LA HISTORIETA COMO **FORMA DE EXPRESIÓN**. A LO
MEJOR AHORA CONSIDERA QUÉ **CLASE DE CÓMICS** LE
CONVIENE HACER.



LO MÁS PROBABLE ES QUE, EN SU AFÁN POR
CONVERTIRSE EN PROFESIONAL, **POSponga** SUS
IDEAS Y EMPIECE A ESTUDIAR LAS **TÉCNICAS** DE
DIBUJANTES DE RENOMBRE.



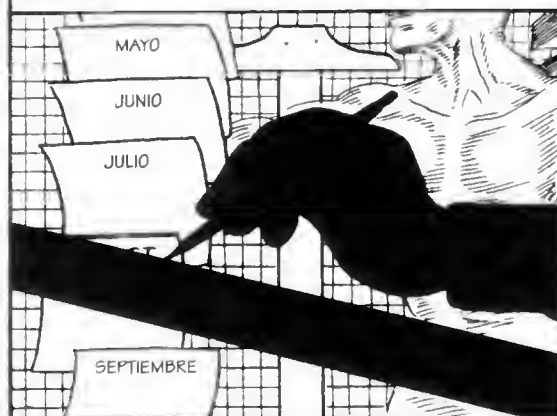
HASTA QUE...



PERO CUANDO LLEVA EL TRABAJO A UN
PROFESIONAL **DE VERDAD**...



Y ENTONCES SE COMPRO LIBROS DE **ANATOMÍA** Y
PERSPECTIVA, ESTUDIA DIVERSAS **TÉCNICAS DE**
DIBUJO Y PRACTICA, PRACTICA Y PRACTICA DURANTE
MESES.



PERO PUEDE OCURRIR QUE NO LO CONSIGA. PUEDE QUE NO LLEGE A ALCANZAR LA SUFICIENTE **HABILIDAD**... PUEDE LLEGAR A **PERDER INTERÉS**... QUE LA VIDA SE LE **COMPLIQUE**... EN FIN, POR UNA U OTRA RAZÓN...



...DEJA ATRÁS SU SUEÑO DE HACER CÓMICS.



¡AHORA BIEN, OTROS MUCHOS JÓVENES DEL MUNDO ENTERO HAN PASADO POR EXPERIENCIAS SIMILARES Y TODAVÍA NO SE HAN RENDIDO!

¡UNA DE ELLOS SE DISPONE A DAR EL **PRÓXIMO PASO**! HA ESTUDIADO A FONDO LA TÉCNICA, TANTO EN EL INSTITUTO COMO EN LA UNIVERSIDAD.



ES UNA ESTUDIANTE **PERSPICAZ** Y **APLICADA**.



5
DESTREZA

¡CREO QUE ESTA VEZ LO HE **CONSEGUIDO**!

ES MUY BUENO.

PERO CUANDO PRESENTA SU TRABAJO A UN PROFESIONAL HECHO Y DERECHO...

ERES UNA ARGUMENTISTA Y DIBUJANTE CON ESTILO, PERO TU **NARRACIÓN** NO ES LO BASTANTE BUENA, TE FALTA EL **SENTIDO DEL RITMO**... ESTAS COMPOSICIONES SON MUY **CONFUSAS**... DEBES APRENDER A SABER **COMPONER** TUS HISTORIAS...



GLUP.

GRACIAS A SU **DESTREZA** COMO DIBUJANTE PUEDE TRABAJAR, PERO SÓLO COMO **AYUDANTE**. HASTA QUE ENTIENDA LA **ESTRUCTURA** DEL CÓMIC SE QUEDARÁ ESTANCADA, SIN CONSEGUIR PROGRESAR.



PERO PUEDE SUCEDER QUE SE DÉ POR **CONTENTA** SINTIÉNDOSE PARTE DEL **MEDIO**, DEL **OFICIO**, DE LA **COMUNIDAD** DE LOS **TEBEOS**, SIN TENER QUE SER NECESARIAMENTE UNA **ESTRELLA DE PRIMERA FILA**.



¡EN **ALGUNA OTRA PARTE**, OTRO CREADOR HA PASADO POR EL MISMO PROCESO, PERO SIGUE QUERIENDO **MÁS**!



¡PASA TODO EL TIEMPO PENSANDO EN LAS **ARDUAS DIFICULTADES** DE LA **COMPOSICIÓN** Y LA **NARRACIÓN** EN LA HISTORIETA, ESO QUE **NO TE ENSEÑAN** LOS **LIBROS**!



SE ENTERA DE QUE SU **DIBUJANTE FAVORITO** ES, EN REALIDAD, UNA **VERSIÓN DESLAYAZADA** DE UN HISTORIETISTA **MÁS VIEJO Y MENOS PULIDO** AL QUE NO **APRECIABA DEBIDAMENTE**.



APRENDE A VER LO QUE HAY **TRAS LA EJECUCIÓN GRÁFICA** Y EL **GUIÓN**, CAPTANDO ASÍ TODO EL PANORAMA: EL **RITMO**, EL **DRAMA**, EL **HUMOR**, EL **SUSPENSE**, LA **COMPOSICIÓN**, EL **DESARROLLO TEMÁTICO**, LA **IRONÍA**... ¡Y AL POCO TIEMPO **DOMINA** TODO ELLO!



¡LO HE HECHO! ¡HE APRENDIDO **TODO** CUANTO CABÍA APRENDER!

4
ESTRUCTURA

¡ESTA VEZ PUBLICARÉ EL **ÁLBUM**! ¡ESTOY **SEGURO**!



¡Y SUPONGAMOS QUE LO **CONSIGUE!** PUBLICA SU ÁLBUM Y AL POCO SE LE CONSIDERA UN CREADOR **EXTRAORDINARIAMENTE CAPACITADO**, QUE SABE NARRAR MEJOR QUE LA MAYORÍA DE SUS COLEGAS.



SU TRABAJO NO ES PRECISAMENTE **ORIGINAL**. LA CRÍTICA NO LE HACE MUCHO CASO, PERO CON LO QUE GANA **PUEDEN VIVIR BIEN** ÉL Y SU FAMILIA Y ESO LE BASTA...



PERO **OTRA** DIBUJANTE HA PASADO POR LAS **MISMAS DIFICULTADES**, ALCANZANDO EL MISMO NIVEL DE ÉXITO, SIN POR ELLO **SENTIRSE SATISFECHA** DEL TODO.



SE PREGUNTA SI SU ÉXITO **TIENE SENTIDO**, CUANDO HAY **TANTA GENTE** HACIENDO LO MISMO DE LA MISMA MANERA. PODRÍA CONSEGUIR UNA **IDENTIDAD PROPIA**.



ESTÁ CONVENCIDA DE QUE HAY **ALGO MÁS**, DE QUE AL **ROMPECABEZAS** LE FALTA UNA **PIEZA...** QUE TODAVÍA **NO HA ENCONTRADO**.



Y SE PONE A BUSCAR E INVENTAR **NUEVAS MANERAS** DE MOSTRAR **LO DE SIEMPRE**. LLEGA A **INNOVAR** Y DESARROLLAR **TÉCNICAS NUEVAS**. Y ACABA POR ELIMINAR **POR COMPLETO "LO DE SIEMPRE"**



Y AL CREAR SU **PROPIO ESTILO** DE CÓMICS, SE PERCATA DE QUE TODO SU TRABAJO CAMBIA PARA **ADECUARSE** A ESE ESTILO.



SUPONGAMOS QUE DE ESA MANERA OBTIENE EL **ÉXITO COMERCIAL** Y EL **RESPECTO DE SUS COLEGAS.***



LOS DIBUJANTES JÓVENES EMPIEZAN A **IMITAR** SU ESTILO, PERO LA MAYORÍA SÓLO SABEN APRECIAR LA **SUPERFICIE**.



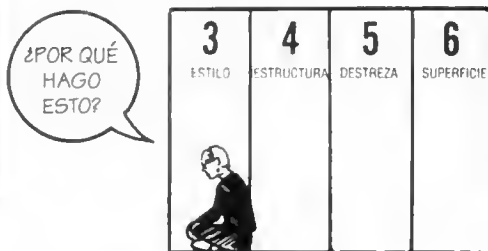
Y ES POSIBLE QUE SE SIENTA **SATISFECHA** CON ESA CLASE DE ÉXITO, CONVENCIDA DE QUE SI HAY COSAS QUE **NO SABE**, TARDE O TEMPRANO **ACABARÁ POR APRENDERLAS**.



PERO **OTRO CREADOR** HA LLEGADO HASTA DONDE ELLA Y SIGUE SINTIÉNDOSE **INSATISFECHO**. ESTÁ CONVENCIDO DE HABER PASADO POR ALTO ALGO **MUY IMPORTANTE...**



...ALGO **FUNDAMENTAL**, ALGO SIN LO CUAL NO PUEDE LLEGAR A SER UN ARTISTA. DÁNDOLE VUELTAS Y MÁS VUELTAS A ESA IDEA, ES SÓLO **CUESTIÓN DE TIEMPO**, EL QUE LLEGUE A HACERSE ESA PREGUNTA TAN SENCILLA:



1	2	3	4	5	6
IDEA/ PROPÓSITO	FORMA	ESTILO	ESTRUCTURA	DESTREZA	SUPERFICIE
					



2

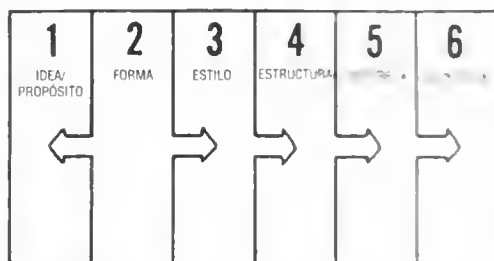
FORMA

SI SE DECIDE POR LA **FORMA**, SE CONVERTIRÁ EN UN **INVESTIGADOR**.

SU OBJETIVO: DESCUBRIR TODO LO QUE EL MEDIO ES CAPAZ DE HACER.

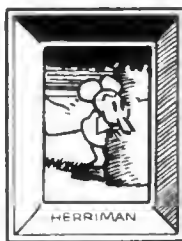


Y A SU TRABAJO NO LE FALTARÁN NI IDEAS NI UN PROPÓSITO.



SU TRABAJO **SE CONVERTIRÁ** EN SU PROPÓSITO Y LAS IDEAS LE LLEGARÁN ANDANDO EL TIEMPO PARA AÑADIRLE **SUSTANCIA**.

LOS CREADORES QUE TOMAN ESE CAMINO SUELEN SER **PIONEROS Y REVOLUCIONARIOS**, ARTISTAS QUE ASPIRAN A **CONMOCIONAR**, A CAMBIAR LA MANERA DE **PENSAR** DE LA GENTE, QUE CUESTIONAN LAS **LEYES FUNDAMENTALES** QUE GOBIERNAN EL ARTE QUE HAN ELEGIDO.



(EN OTROS MEDIOS ARTÍSTICOS: STRAVINSKY, PICASSO, VIRGINIA WOOLF, ORSON WELLES, ETC.)

1

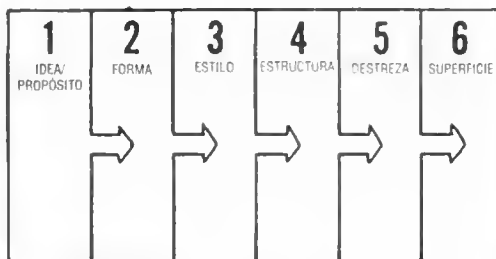
IDEA/ PROPÓSITO

Y SI EL ARTISTA TOMA COMO OBJETIVO PRIMORDIAL EL **PRIMER PASO**, ENTONCES SU TRABAJO SE CONVIERTE EN UNA **HERRAMIENTA**.

Y EL **PODER** DE ESE ARTE SE BASARÁ EN EL **PODER** DE LAS IDEAS QUE **DESARROLLE**.



AHORA BIEN, **CONTAR LA HISTORIA** (O EN EL CASO DE OBRAS DE NO FICCIÓN, **HACER LLEGAR EL MENSAJE**) TIENE PRIORIDAD SOBRE LA **INVENTIVA**.



PERO CONTAR UNA HISTORIA CON LA MAYOR **EFICACIA** POSIBLE **EXIGE**, COMO ES DE ESPERAR, UNA CIERTA DOSIS DE **INVENTIVA**.

TAL ES LA SENDA QUE TOMAN LOS GRANDES **NARRADORES**, CREADORES QUE TIENEN COSAS QUE DECIR CON EL CÓMIC Y QUE DEDICAN TODAS SUS ENERGÍAS A **DOMINAR** EL MEDIO CON EL QUE SE MANIFIESTAN, PERFECCIONANDO SU HABILIDAD PARA TRANSMITIR MENSAJES EFICAZMENTE.



SCHULZ



BARKS



HERGÉ



EISNER



NAKAZAWA

(EN OTROS MEDIOS ARTÍSTICOS: CAPRA, DICKENS, WOODY GUTHRIE, EDWARD R. MURROW, ETC.)



¡CUANTO MÁS SE DEDICA UN ARTISTA A UNO DE ESTOS DOS PUNTOS FOCALES, MÁS DRAMÁTICO LE RESULTA **CAMBIARSE** AL OTRO!

EL TRABAJO AGRESIVAMENTE EXPERIMENTAL DE ART SPIEGELMAN EN LOS AÑOS SETENTA Y PRINCIPIOS DE LOS OCHENTA NO DIO PIE PARA BARRUNTAR LO QUE SERÍA EL RECATADO ESTILO DE **MAUS**, SU MEMORABLE BIOGRAFÍA.

2 FORMA

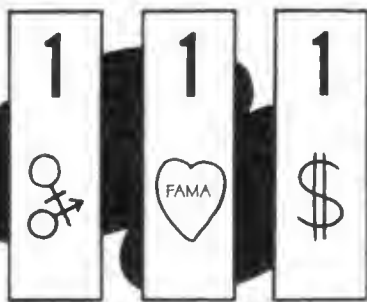


1 IDEA/PROPÓSITO



DIBUJO Y TEXTO ART SPIEGELMAN.

A LO MEJOR, SI AHONDAMOS LO BASTANTE, RESULTA QUE LOS OBJETIVOS ÚLTIMOS DE LA MAYORÍA DE ARTISTAS NO DIFIEREN GRAN COSA DE LOS DE OTRA PERSONA CUALQUIERA. LOS INSTINTOS BÁSICOS EJERCEN UNA PODEROSA ATRACCIÓN INCLUSO EN AQUELLOS QUE OSTENTAN **ALTOS IDEALES**.



SUPERVIVENCIA <—> REPRODUCCIÓN

Y CUANDO EL ARTE SE CONVIERTE EN UN **OFICIO** O EN UN **ESTATUS SOCIAL**, LA POSIBILIDAD DE CONFUNDIR LOS OBJETIVOS AUMENTA CONSIDERABLEMENTE.



PERO AUN TENIENDO EN CUENTA LAS DISTRACCIONES DE LA VIDA, NO DEJA DE SORPRENDERNOS LA CANTIDAD DE TIEMPO Y ESFUERZO QUE GASTAN LOS HISTORIETISTAS INTENTANDO CONSEGUIR LO QUE QUIEREN DE LOS TEBEOS...

¡...ANTES DE LLEGAR A SABER **LO QUE** REALMENTE QUIEREN!



CLARO QUE NO **TODOS** SE TOMAN ESA MOLESTIA. ALGUNOS NO TIENEN DIFICULTAD EN IMPOSERSE OBJETIVOS Y CONSEGUIRLOS SIN TENER QUE DAR TANTAS VUELTAS...



...SOBRE TODO SI SUS OBJETIVOS SON **MODESTOS**.

1

IDEA/
PROPÓSITO

2

FORMA



3

ESTILO



4

ESTRUCTURA



5

DESTREZA



6

SUPERFICIE

**CUALQUIER**

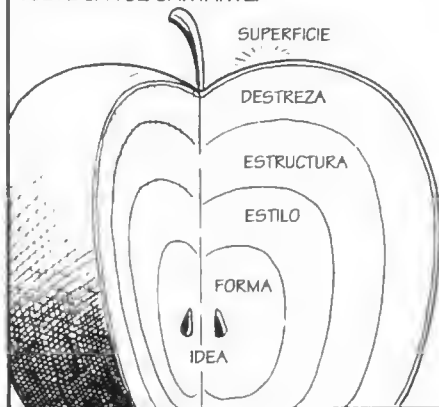
ARTISTA QUE REALICE
CUALQUIER TRABAJO EN
CUALQUIER MEDIO SIEMPRE
DARÁ ESOS **SEIS PASOS**
TANTO SI ES CONSCIENTE
DE ELLO COMO SI NO.

TODOS
LOS TRABAJOS
EMPIEZAN CON UN
PROPÓSITO; TODOS TOMAN
UNA **FORMA**; TODOS TIENEN
UN **ESTILO** (AUNQUE SEA UN
ESTILO PARTICULAR); TODOS
CUENTAN CON UNA
ESTRUCTURA; TODOS
REQUIEREN UNA CIERTA
DESTREZA; TODOS ELLOS
PRESENTAN UNA
SUPERFICIE.

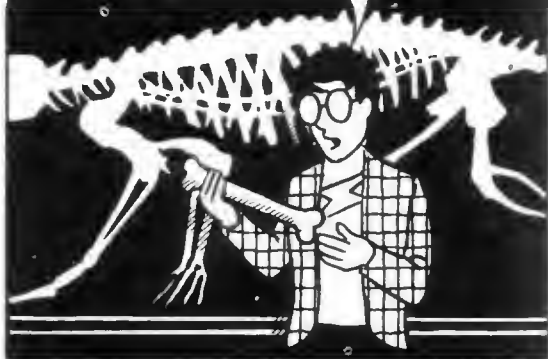
Y TODOS LOS ASPECTOS DE
LOS CÓMICS CUENTAN CON UN
POTENCIAL EXPRESIVO,
INCLUSO CUANDO LA
SUPERVIVENCIA ECONÓMICA
ES LA MAYOR INQUIETUD DEL
ARTISTA.

SIEMPRE HAY SITIO
PARA UNA CIERTA
CANTIDAD DE **ARTE**.

AHORA BIEN, CUANTO MÁS SE APRENDE A DOMINAR
UN ARTE DETERMINADO Y MEJOR SE ENTIENDE LA
RELACIÓN QUE SE MANTIENE CON ÉL, MÁS
POSIBILIDADES SURGEN DE QUE LA PARTE **ARTÍSTICA**
LLEVE LA VOZ CANTANTE.



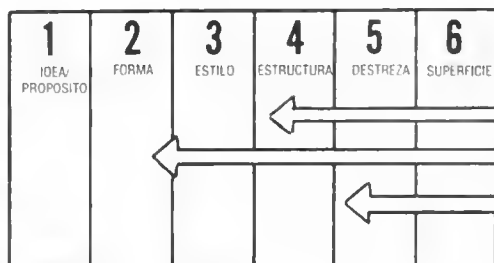
EL ORDEN DE LOS SEIS PASOS ES
INNATO. ¡AL IGUAL QUE LOS HUESOS DEL
ESQUELETO DE UN DINOSAURIO, QUE PUEDEN
DESCUBRIRSE EN NO IMPORTA QUÉ ORDEN, PERO
A LA HORA DE ENSAMBLARLOS CADA CUAL
ENCAJA EN SU **SITIO**!



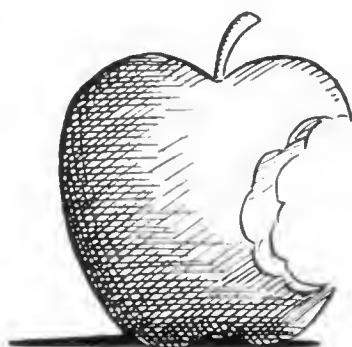
EN LA PRÁCTICA, CUALQUIER ASPECTO DEL CÓMIC PUEDE SER SUSCEPTIBLE DE ATRAER AL ARTISTA.



PARA LA GRAN MAYORÍA DE ARTISTAS, EL APRENDIZAJE ES ALGO ASÍ COMO UN **VIAJE LENTO Y CONTINUO**, QUE VA DESDE EL **FIN** HASTA EL **PRINCIPIO**.



DESDE LA **SUPERFICIE** AL **CENTRO**.



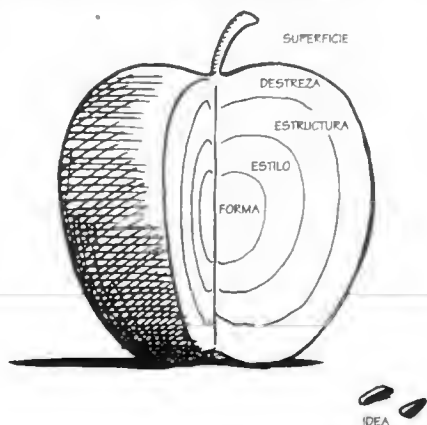
Y ES PRECISAMENTE EN EL **CENTRO** DEL ARTE DONDE UNO SE FORMULA LA PREGUNTA MÁS IMPORTANTE:

1
IDEA/
PROPÓSITO

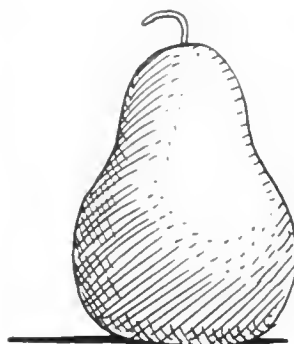
2
FORMA

¿POR QUÉ HAGO ESTO?

CUANDO LA **FORMA** GOBIERNA AL MUNDO, LA PREGUNTA PUEDE RESULTAR UN TANTO **ARTIFICIAL** EN EL CENTRO, COMO UN **FRUTO SIN PEPITAS**.

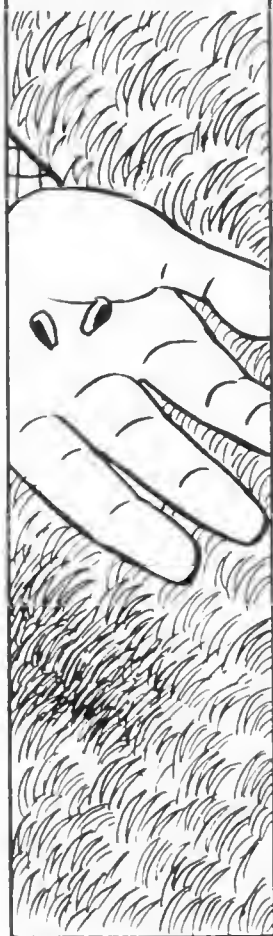


PERO TALES OBRAS NO TOMAN LA **FORMA** DEL ARTE A LA LIGERA Y AL PONER EN ENTREDICHO A NUESTRAS CREENCIAS FUNDAMENTALES...





MIENTRAS QUE LAS QUE
GOBIERNAN EL MUNDO Y
FIJAN SU FORMA SON
LAS IDEAS, EL CÓMIC
PUEDE AYUDAR A
PLANTAR ESAS IDEAS
POR TODAS PARTES.



Y EL CICLO PUEDE VOLVER A EMPEZAR.



EVOCACIÓN A PARKISH

CAPÍTULO OCTAVO

UNAS PALABRAS ACERCA DEL COLOR

EN EL CAPÍTULO QUINTO TRATAMOS DEL POTENCIAL EXPRESIONISTA DE LAS **LÍNEAS** DE LOS ARTISTAS DE ÚLTIMOS DE SIGLO, PERO LO QUE MÁS CAUTIVABA A LOS PINTORES DE AQUELLA ÉPOCA ERA EL **COLOR**.



EN LA HISTORIA DE LA PINTURA, EL COLOR HA SIDO PREOCUPACIÓN **FUNDAMENTAL Y PREPONDERANTE** DE LOS PINTORES DE TODO EL MUNDO.



ALGUNOS, COMO **GEORGES SEURAT** DEDICARON LA VIDA A SU ESTUDIO.



OTROS, COMO **KANDINSKY**, CREÍAN QUE EL COLOR PODÍA SUSCITAR UN EFECTO FÍSICO Y EMOCIONAL MUY PROFUNDO EN LA GENTE.



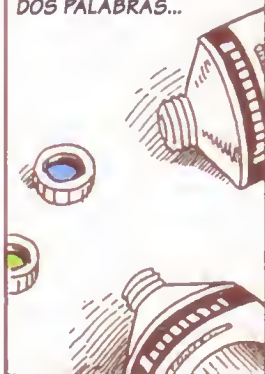
EL COLOR PUEDE SER UN **FORMIDABLE ALIADO** PARA EL ARTISTA DE CUALQUIER MEDIO VISUAL.

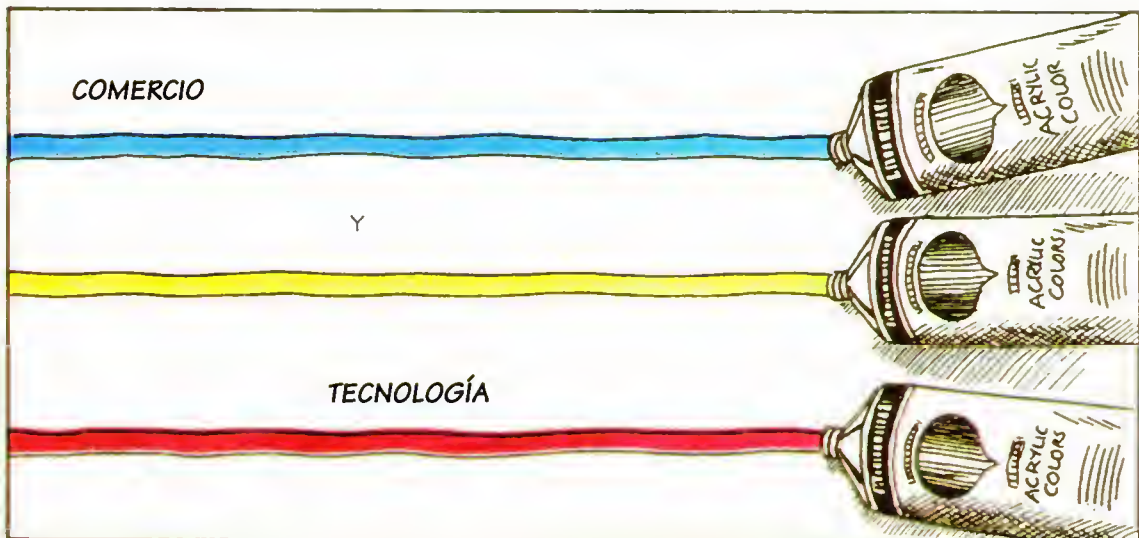


SIN EMBARGO, SU INFLUENCIA EN LOS **TEBEOS** HA SIDO, EN FIN... UN TANTO "DESLUCIDA".



VARIAS SON LAS RAZONES QUE EXPLICAN LA **RELACIÓN TEMPESTUOSA** ENTRE EL CÓMIC Y EL COLOR, PERO PUEDEN RESUMIRSE EN **DOS PALABRAS...**





EL CÓMIC SIEMPRE HA PADECIDO LA INFLUENCIA DEL **COMERCIO**. EL DINERO PRODUCE UN EFECTO TREMENDO TANTO EN LO QUE SE VE COMO EN LO QUE **NO** SE VE.



EL **COLOR** DEL CÓMIC SIEMPRE HA SIDO ESPECIALMENTE SENSIBLE AL FLUJO Y REFLUJO DE LA **TECNOLOGÍA**.



EL PRIMER PASO EN LA TECNOLOGÍA DE LA REPRODUCCIÓN A COLOR LO DIO, EN **1861**, EL FÍSICO ESCOCÉS **SIR JAMES CLERK-MAXWELL**, QUE LOGRÓ AISLAR LO QUE HOY DÍA LLAMAMOS **LOS TRES ADITIVOS PRIMARIOS**.



AL PROYECTAR DICHOS COLORES JUNTOS —**ROJO, AZUL Y VERDE** APROXIMADAMENTE— EN UNA PANTALLA EN DIVERSAS COMBINACIONES, PUEDE REPRODUCIRSE CUALQUIER COLOR DEL **ESPECTRO VISIBLE**.



SE LES LLAMÓ **ADITIVOS**, PORQUE EL JUNTARLOS EQUIVALÍA, LITERALMENTE HABLANDO, A LA **LUZ BLANCA**.

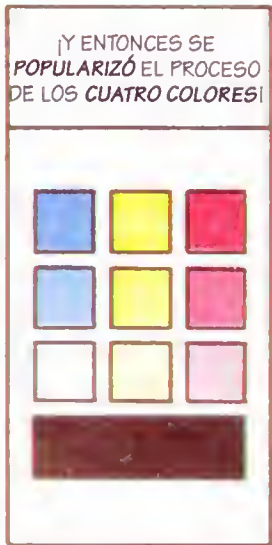
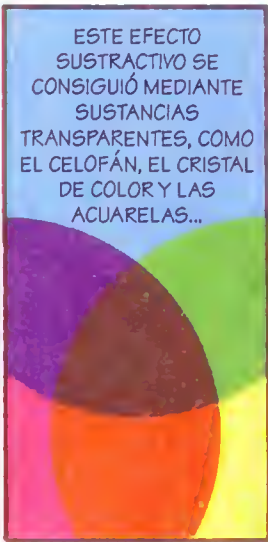


OCHO AÑOS DESPUÉS, AL PIANISTA FRANCÉS **LOUIS DUCOS DU HAURON*** SE LE OCURRIÓ LA IDEA DE TRES **SUSTRATIVOS PRIMARIOS**.



* CUYA FOTO NO OBRA EN MI PODER.

ESTOS COLORES -CYAN (AZUL VERDOSO), MAGENTA (CARMESÍ OSCURO) Y AMARILLO*- **TAMBIÉN** PUEDEN MEZCLARSE PARA PRODUCIR CUALQUIER MATIZ DEL ESPECTRO. ¡PERO ESTOS TRES, EN VEZ DE AÑADIR LUZ, LO QUE HACEN ES **FILTRARLA**!



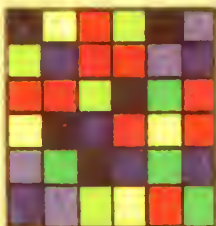
* PARA PIGMENTOS OPACOS: ROJO, AMARILLO Y AZUL. SÍ, YA SÉ QUE ES UN PURO DISPARATE.



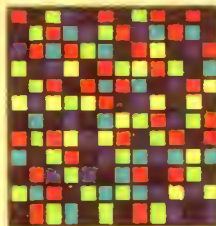
LOS COLORES ELEGIDOS POR SU **FUERZA** CONTRASTABAN UNOS CON OTROS, PERO EN LA MAYORÍA DE LAS PÁGINAS, NINGÚN COLOR **PREDOMINABA** SOBRE LOS DEMÁS.



TRAS LA SATURACIÓN DEL IMPACTO DEL MONOCOLOR, EL POTENCIAL EXPRESIVO DE LOS CÓMICS AMERICANOS A COLOR...



... SE VIO REDUCIDO CON HARTA FRECUENCIA A UN EMOTIVO COLOR GRIS.



TAL FUE LA TENDENCIA GENERAL, AUNQUE, COMO SIEMPRE, TUVO SUS **EXCEPCIONES**.



AHORA BIEN, AUNQUE LOS CÓMICS A COLOR ERAN MENOS **EXPRESIONISTAS**, CONTABAN CON UN NUEVO PODER **ICÓNICO**. DADO QUE EL COLOR DE LOS TRAJES ERA EL MISMO VIÑETA TRAS VIÑETA, ACABARON POR **SIMBOLIZAR** A LOS PERSONAJES EN LA «CABEZA» DEL LECTOR.



PARA MUCHOS, EL SUPERHÉROE ES UNA SUERTE DE MITO MODERNO. DE SER ASÍ, LA PRESENCIA DEL COLOR JUGARÍA SU PAPEL.

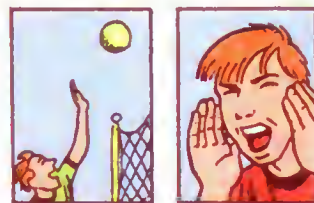
LOS SÍMBOLOS SON LA SUSTANCIA DE QUE ESTÁN HECHOS LOS **DIOSES**.



OTRA PROPIEDAD DE LOS COLORES MATES ES SU TENDENCIA A ACENTUAR LA **FORMA** DE LOS OBJETOS, TANTO **ANIMADOS** COMO **INANIMADOS**...



...COMO SABE
INSTINTIVAMENTE
CUALQUIER NIÑO QUE
HAYA **COLOREADO POR
NÚMEROS**.



ESTOS COLORES **OBJETIVAN** A SUS
SUJETOS. SOMOS MÁS CONSCIENTES
DE LA FORMA FÍSICA DE LOS
OBJETOS QUE CUANDO ES EN
BLANCO Y NEGRO.

UN PARTIDO
EN MOVIMIENTO
SE VUELVE UNA
PELOTA EN EL AIRE.
UNA CARA QUE
MUESTRA EMOCIÓN
SE VUELVE UNA
CABEZA Y DOS
MANOS.



EL MUNDO SE VUELVE AL PATIO DE RECREO DE
CUANDO ÉRAMOS NIÑOS Y NOS RECUERDA
UNA ÉPOCA EN LA QUE LA FORMA PRECEDÍA
AL SIGNIFICADO. COLUMPIOS OBLONGOS.
SELVAS CILÍNDRICAS. ¡MARAVILLA DE LAS
MARAVILLAS!



ENTONCES,
¿NO SE **DESPRENDE**
DE LO DICHO QUE LOS
MAESTROS DE LOS
COLORES MATES SON
MAESTROS DE LA
FORMA Y LA
COMPOSICIÓN?



KIRBY.



McCAY.



COLE.



DESDE STEVE DITKO A CARL BARKS Y A
P. CRAIG RUSSELL, ESE FERVOR POR LAS
FORMAS PERSISTE EN MUNDOS QUE
RESPLANDECEN CON EL MISTERIO DE LOS
PRIMEROS ENCUENTROS.

ASÍ PUES,
¿SORPRENDE QUE
EL CÓMIC AMERICANO
SEA TAN REACIO
A **MADURAR?**



EN EUROPA,
HERGÉ SUPO
CAPTAR LA
MAGIA DE ESOS
COLORES MATES
CON UNA
SUTILEZA SIN
PRECEDENTES.



HERGÉ CREÓ UNA SUERTE
DE **DEMOCRACIA DE LA
FORMA**, EN LA QUE TODAS
LAS FORMAS TENÍAN UNA
IMPORTANCIA POR IGUAL...
**UN MUNDO
COMPLETAMENTE
OBJETIVO.**



EL PAPEL DE **IMPRESIÓN** DE
LOS TEBEOS ERA MEJOR EN
EUROPA, PERO PARA **HERGÉ**,
LOS COLORES MATES FUERON
UNA **ELECCIÓN** Y NO UNA
NECESIDAD.

PERO OTROS, COMO **CLAVELOUX**, **CAZA** Y **MOEBIUS**
APROVECHARON LA MEJORA DE LA IMPRESIÓN PARA
EXPRESARSE MEDIANTE UNA GAMA DE COLORES MÁS
INTENSA Y SUBJETIVA.



ESE TRABAJO EMPEZÓ A
LLEGAR A AMÉRICA EN
LOS AÑOS SETENTA,
INDUCIENDO A MUCHOS
DIBUJANTES A MIRAR MÁS
ALLÁ DE SUS MURALLAS
DE CUATRO COLORES.



SURTIÓ LA
POSIBILIDAD DE
QUE EL COLOR
JUGARA UN **PAPEL
PREPONDERANTE.**

LOS
COLORES
PUEDEN
EXPRESAR UNA
**DISPOSICIÓN
DE ÁNIMO.**

LOS TONOS
Y EL MODELADO
PUEDEN CONFERIR
PROFUNDIDAD.

**ESCENAS
ENTERAS**
PUEDEN SER
PROTAGONIZADAS
POR EL **COLOR.**





EL COLOR COMO
SENSACIÓN, EL
COLOR COMO
AMBIENTE.

¡EL COLOR
COMO COLOR!

DESDE ÚLTIMOS DE LOS
SETENTA, LOS
PROYECTOS A COLOR,
CADA VEZ MÁS
NUMEROSOS, HICIERON
SU APARICIÓN EN
AMÉRICA.



AL PRINCIPIO, ALGUNOS
EDITORES LLEGARON A
IMPRIMIR EL TRADICIONAL
PROCESO DE «LOS CUATRO
COLORES» EN UN PAPEL DE
MÁS CALIDAD, OBTENIENDO
RESULTADOS
EXTRAORDINARIOS.



EL APLICADO DEL
MODELADO Y DE MATICES
MÁS SUTILES, NO PARECÍAN
SER APROPIADOS PARA
AQUEL ANTIGUO TRAZO DE
DIBUJO QUE DESTACABA
LAS FORMAS.



LA **SUPERFICIE** ESTABA
CAMBIANDO, PERO NO EL
INTERIOR. PESE A TODOS
SUS SUTILES MATICES, EL
CÓMIC SEGUÍA SIENDO
«ESCRITO» EN **COLORES
PRIMARIOS**.



¡LA NUEVA **FORMA**
EXIGÍA LA
CREACIÓN DE
NUEVOS **ESTILOS**!

POR DESGRACIA, EL COLOR
SIGUE SIENDO **CARO**.
HISTÓRICAMENTE, HA
ESTADO EN MANOS DE
LOS EDITORES MÁS
PODEROSOS Y MÁS
CONSERVADORES.



EN ESTOS MOMENTOS ESO ESTÁ
CAMBIANDO, PERO SIGUE SIENDO LA
EXCEPCIÓN, NO LA **REGLA**. LOS DIBUJANTES
DESEOSOS DE REALIZAR **EXPERIMENTOS**
ATREVIDOS EN EL CÓMIC...



¡...HAN DE
APRENDER ANTES,
EN LA MAYORÍA DE
CASOS, A SER
ATREVIDOS EN
**BLANCO
Y NEGRO**!



LAS DIFERENCIAS ENTRE EL CÓMIC EN BLANCO Y NEGRO Y EL DE COLOR SON MUCHAS Y PROFUNDAS, Y AFECTAN A TODOS LOS NIVELES DE LA LECTURA.



EN EL BLANCO Y NEGRO, LAS IDEAS SE NOS COMUNICAN MÁS DIRECTAMENTE. EL SIGNIFICADO TRASCIENDE A LA FORMA. EL DIBUJO SE APROXIMA AL LENGUAJE.



LAS FORMAS DE LOS COLORES **MATES** ADQUIEREN MAYOR RELIEVE. EL MUNDO SE VUELVE UN PATIO DE RECREO LLENO DE FORMAS Y ESPACIO.



Y CON COLORES MÁS **EXPRESIVOS**, EL CÓMIC PUEDE CONVERTIRSE EN UN **AMBIENTE EMBRIAGADOR** EN **SENSACIONES**, QUE SÓLO EL COLOR PUEDE DAR.



LAS CUALIDADES DEL COLOR SEGUIRÁN ATRAYENDO LECTORES CON MÁS FACILIDAD QUE EL BLANCO Y NEGRO, Y SIN LUGAR A DUDAS LA HISTORIA A COLOR SEGUIRÁ ENTRETEJIDA POR LAS FUERZAS DEL COMERCIO Y LA **TECNOLOGÍA**.



NO VIVIMOS EN UN MUNDO EN BLANCO Y NEGRO, SINO EN UN MUNDO DE COLORES. LOS **TEBEOS** A COLOR SIEMPRE **PARECERÁN MÁS REALES** A PRIMERA VISTA.



LOS LECTORES DE CÓMICS, EMPERO, QUIEREN OTRAS COSAS APARTE DE LA **REALIDAD** Y, A PESAR DE LA **TECNOLOGÍA**, EL COLOR NUNCA REEMPLAZARÁ DEL TODO AL BLANCO Y NEGRO.



LO QUE ESTÁ **FUERA DE DUDAS** ES QUE, SI HACEMOS DE ÉL BUEN USO, EL COLOR PUEDE LLEGAR A SER -COMO EL MISMO CÓMIC-...

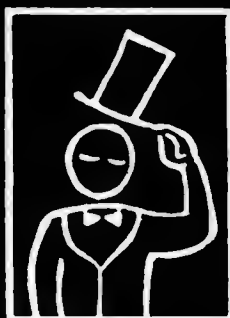
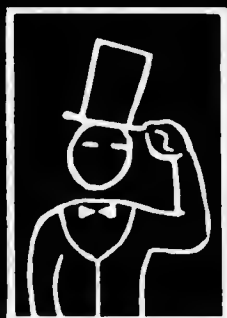


...MUCHO MÁS QUE LA SUMA DE SUS PARTES.

CAPÍTULO NOVENO

ENSAMBLANDO LAS PIEZAS

ASÍ PUES,
¿POR QUÉ ES TAN
IMPORTANTE ESE MEDIO
QUE LLAMAMOS CÓMIC?
¿POR QUÉ ES PRECISO
QUE ENTENDAMOS LO
QUE ES EL CÓMIC?



ARTE SECUENCIAL

CREO QUE LA RESPUESTA
YACE EN LO MÁS HONDO DE
LA CONDICIÓN HUMANA...



TODOS NOSOTROS VIVIMOS EN UN ESTADO DE AISLAMIENTO **PROFUNDO**.



NINGÚN SER HUMANO PUEDE LLEGAR A SABER LO QUE ES ESTAR **DENTRO** DE TI.

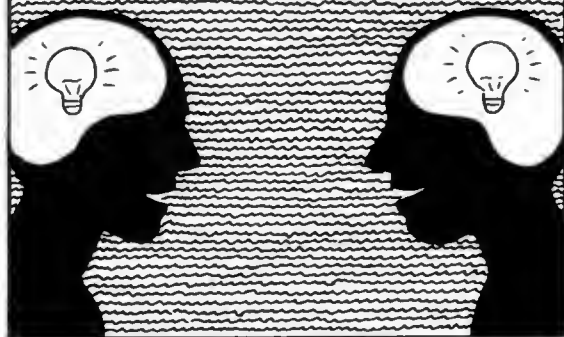


Y POR MÁS QUE UNO SE ESFUERCE POR LLEGAR A LOS OTROS, NO CONSEGUIRÁ NUNCA HACERLES SENTIR LO QUE **UNO** SIENTE.



LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN NO SON SINO SUBPRODUCTOS DE NUESTRA LAMENTABLE **INCAPACIDAD** PARA COMUNICAR MENTALMENTE.

LAMENTABLE, SÍ, PORQUE CASI TODOS LOS PROBLEMAS DE LA HISTORIA HUMANA **PROVIENEN** DE ESA INCAPACIDAD.



TODO **MEDIO** (EN LATÍN **MEDIUM** SIGNIFICA MITAD) SIRVE DE PUENTE ENTRE CABEZAS.

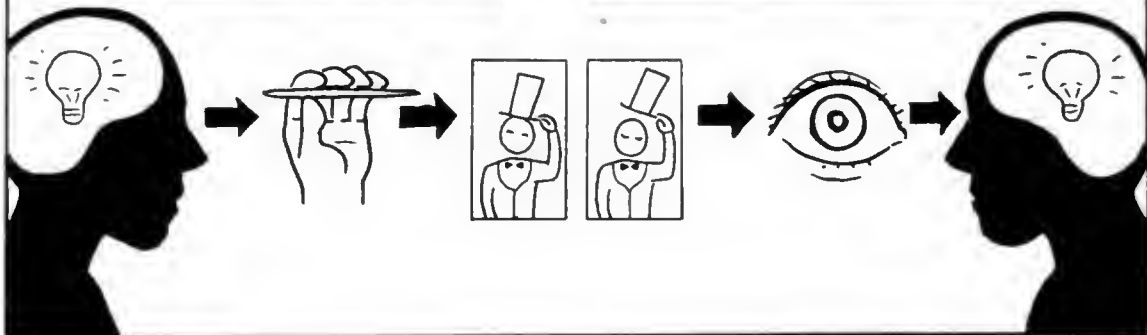


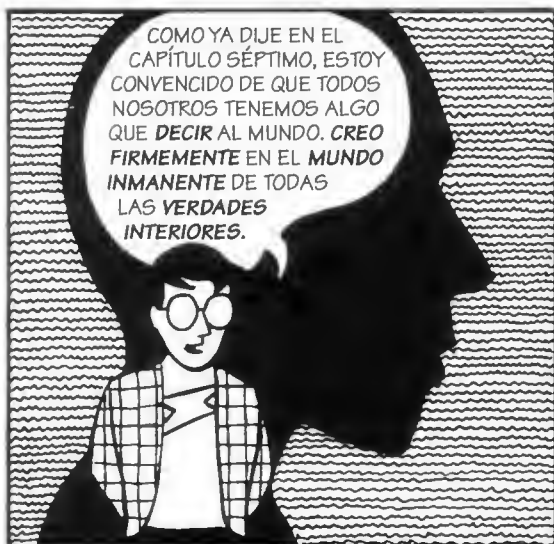
LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN CONVIERTEN LOS PENSAMIENTOS EN FORMAS CAPACES DE SURCAR EL **ESPACIO Y SER**. RECONVERTIDAS EN PENSAMIENTOS MEDIANTE UNO O MÁS DE LOS CINCO SENTIDOS.



EN EL CÓMIC, LA CONVERSIÓN SIGUE UN CAMINO QUE VA DE LA **MENTE** A LA **MANO**, AL **PAPEL**, AL **OJO** Y A LA **MENTE**.

LO IDEAL ES QUE EL **MENSAJE** DEL DIBUJANTE HAGA ESE RECORRIDO SIN RESULTAR **AFECTADO** DURANTE EL TRAYECTO, PERO EN LA **PRÁCTICA** RARA VEZ ES ASÍ.







LA COMPRENSIÓN DEL
CÓMIC ES ASUNTO
SERIO.

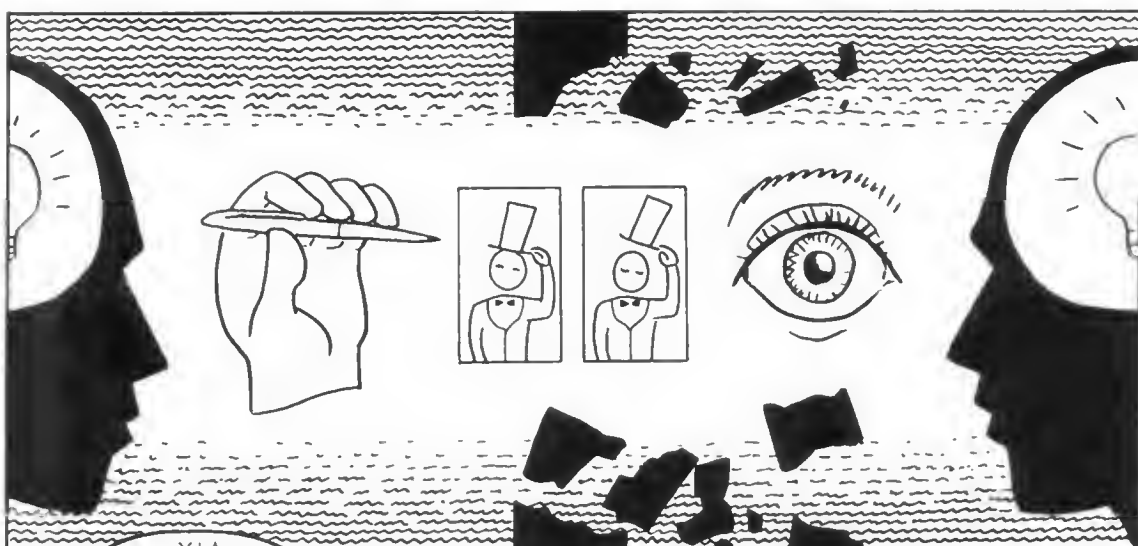
HOY POR HOY, EL CÓMIC ES UNA DE
LAS POCAS FORMAS DE
COMUNICACIÓN DE MASAS EN LAS
QUE TODAVÍA PUEDEN OÍRSE VOCES
INDIVIDUALES.

LOS QUE ANDAMOS METIDOS EN EL **NEGOCIO**
DEL CÓMIC TENEMOS QUE SALVAR MUCHOS
OBSTÁCULOS...

...PERO NO SON
NADA COMPARADOS
CON LOS QUE TIENEN QUE
SALVAR UN **DIRECTOR**
DE CINE O UN
DRAMATURGO.

EL CÓMIC RECIBE
CON LOS BRAZOS
ABIERTOS A LOS ESCRITORES
Y DIBUJANTES QUE SE INTERESAN
POR ADENTRARSE EN UN MUNDO
TAN AL ALCANCE DE LA MANO
COMO LA **PLUMA**, EL **LÁPIZ**
Y EL **PAPEL**.

NO TIENEN POR QUÉ SER ESTA CLASE DE PLUMAS Y LÁPICES.



SÓLO SI
EMPEZAMOS **DE**
LA NADA PODEMOS
DESCUBRIR EL MAGNÍFICO
ABANICO DE
POSIBILIDADES QUE
OFRECE EL CÓMIC.



ARTE SECUENCIAL

**ILUSTRACIONES
YUXTAPUESTAS Y
OTRAS IMÁGENES
EN SECUENCIA
DELIBERADA**

¡...Y HASTA MUY DENTRO DEL PASADO,
ALLENDE LA ARTIFICIAL «LÍNEA DE SALIDA»
DE 1896 Y EL YELLOW KID!

HONK!
HONK!

ILUSTRACIONES
YUXTAPUESTAS Y
OTRAS IMÁGENES
EN SECUENCIA
DELIBERADA

1775 1800 1825 1850 1875 1900



¡HASTA MÁS ALLÁ DE
TRES MIL AÑOS!

¡HAY
UNA INCREÍBLE RIQUEZA
DE CÓMICS ANTIGUOS Y
CABE LA POSIBILIDAD DE
QUE ALGUNOS DE ELLOS
POSEAN LA LLAVE DE LOS
TEBEOS DEL FUTURO!

EL DESCUBRIMIENTO
Y CATALOGACIÓN DE
ESA OBRA YA ESTÁ EN
MARCHA.* ¡PERO
TODAVÍA FALTA MUCHO
POR HACER!

¡HAY UN INMENSO
VACÍO EN LA HISTORIA
OFICIAL Y YA VA
SIENDO HORA DE QUE
ALGUIEN LO LLENE!

* VER PÁGINA 216 PARA MAYOR INFORMACIÓN

EN LAS OBRAS Y ESCRITOS DE ESOS MAESTROS OLVIDADOS, VISLUMBRAMOS LOS PRIMEROS DESTELLOS DEL **POTENCIAL ILIMITADO** DEL CÓMIC COMO FORMA ARTÍSTICA...



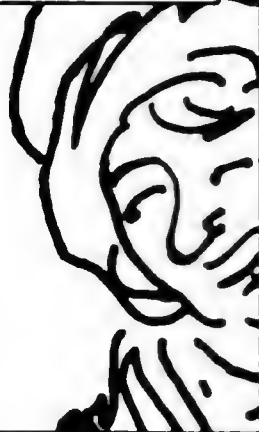
«...la historia dibujada, que desdénan tanto los críticos como los eruditos, ha tenido una gran influencia en todas las épocas, acaso más que la literatura.»

Rudolphe Topffer
1845

¡...Y LAS ACTITUDES QUE IBAN A **OSCURECER** ESE POTENCIAL DURANTE **MUCHÍSIMOS AÑOS**...

«...además, la historia dibujada atrae principalmente a los niños y a las clases trabajadoras...»

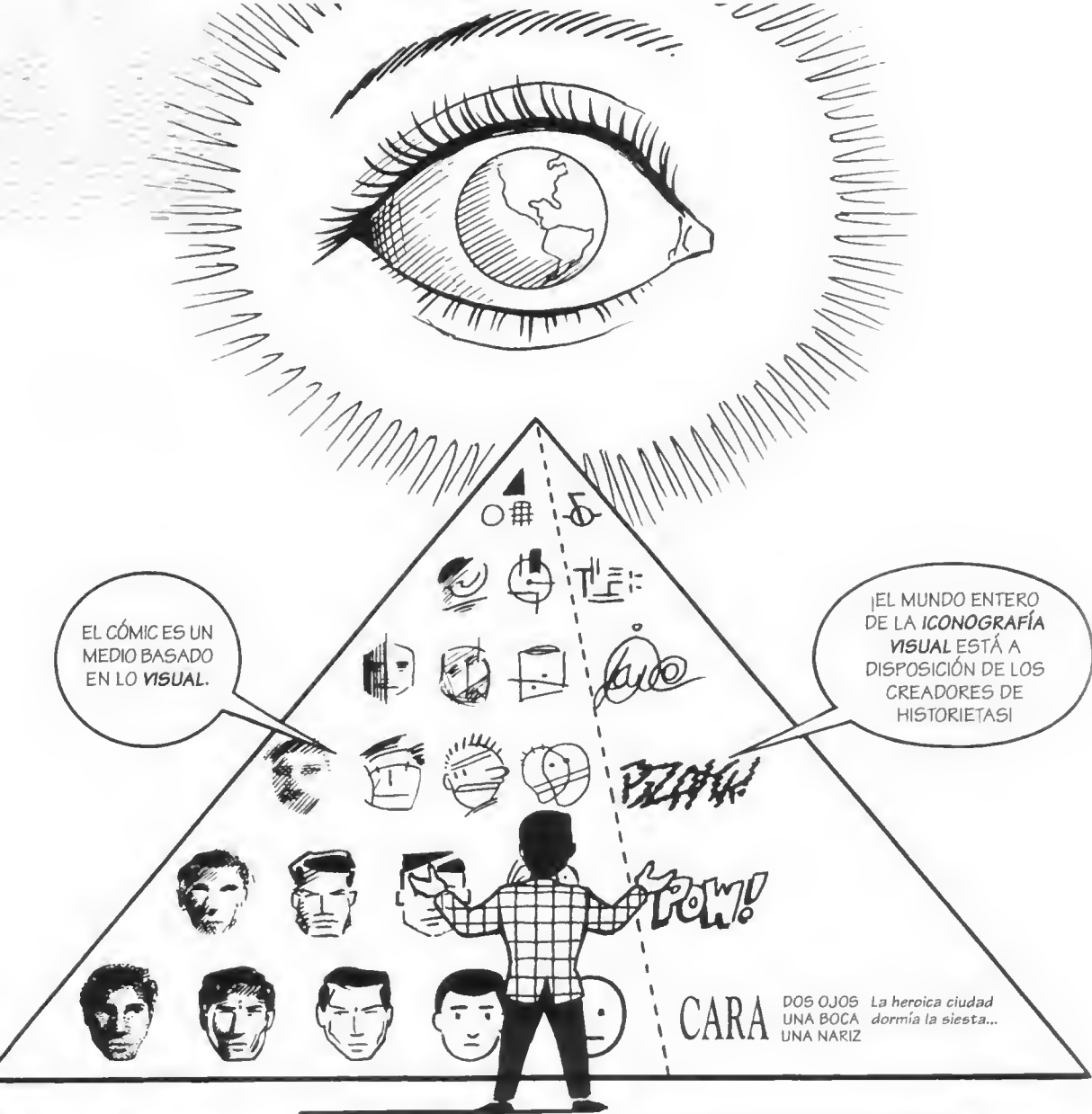
Rudolphe Topffer
1845

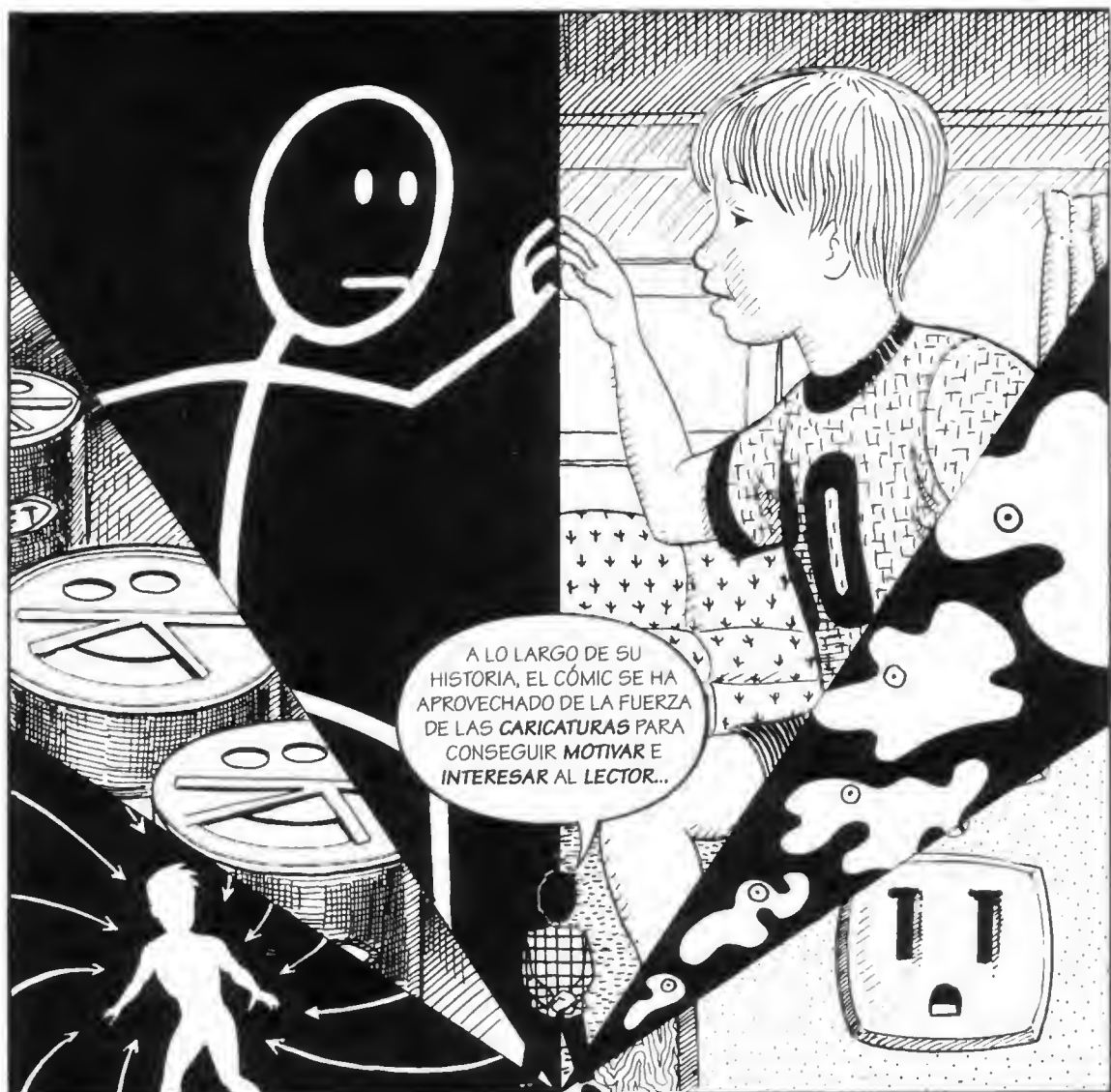


...ACTITUDES QUE HAN PERMITIDO QUE MUCHOS HISTORIETISTAS PROMETEDORES HAYAN SIDO **VILIPENDIADOS Y CONFINADOS EN UNA CATEGORÍA INFERIOR** A LA DE SUS PRIMOS HERMANOS...

¡...QUE GOZAN DE MAYOR **CONSIDERACIÓN GRACIAS** A UN **CAMBIO DE NOMBRE!**

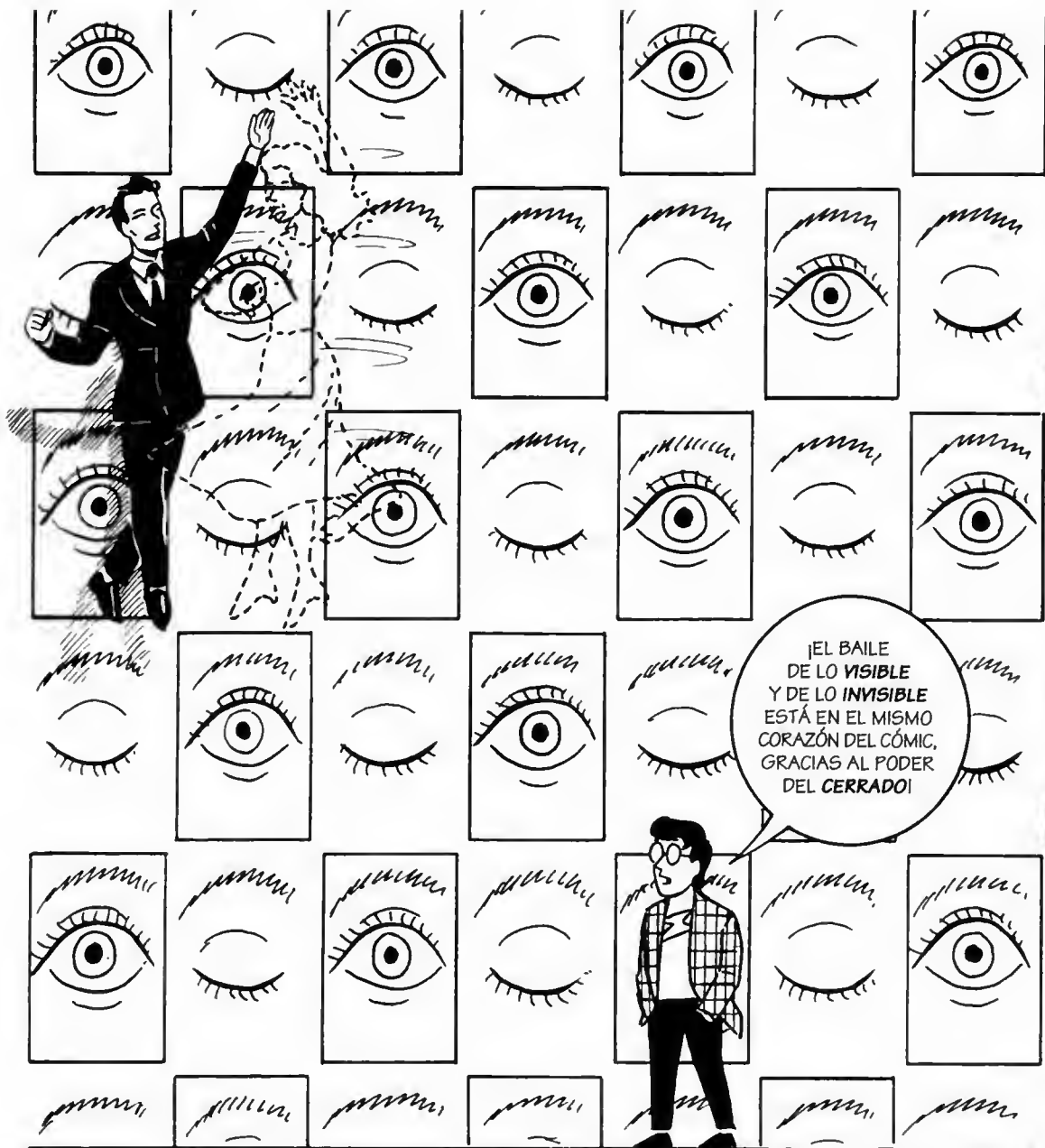






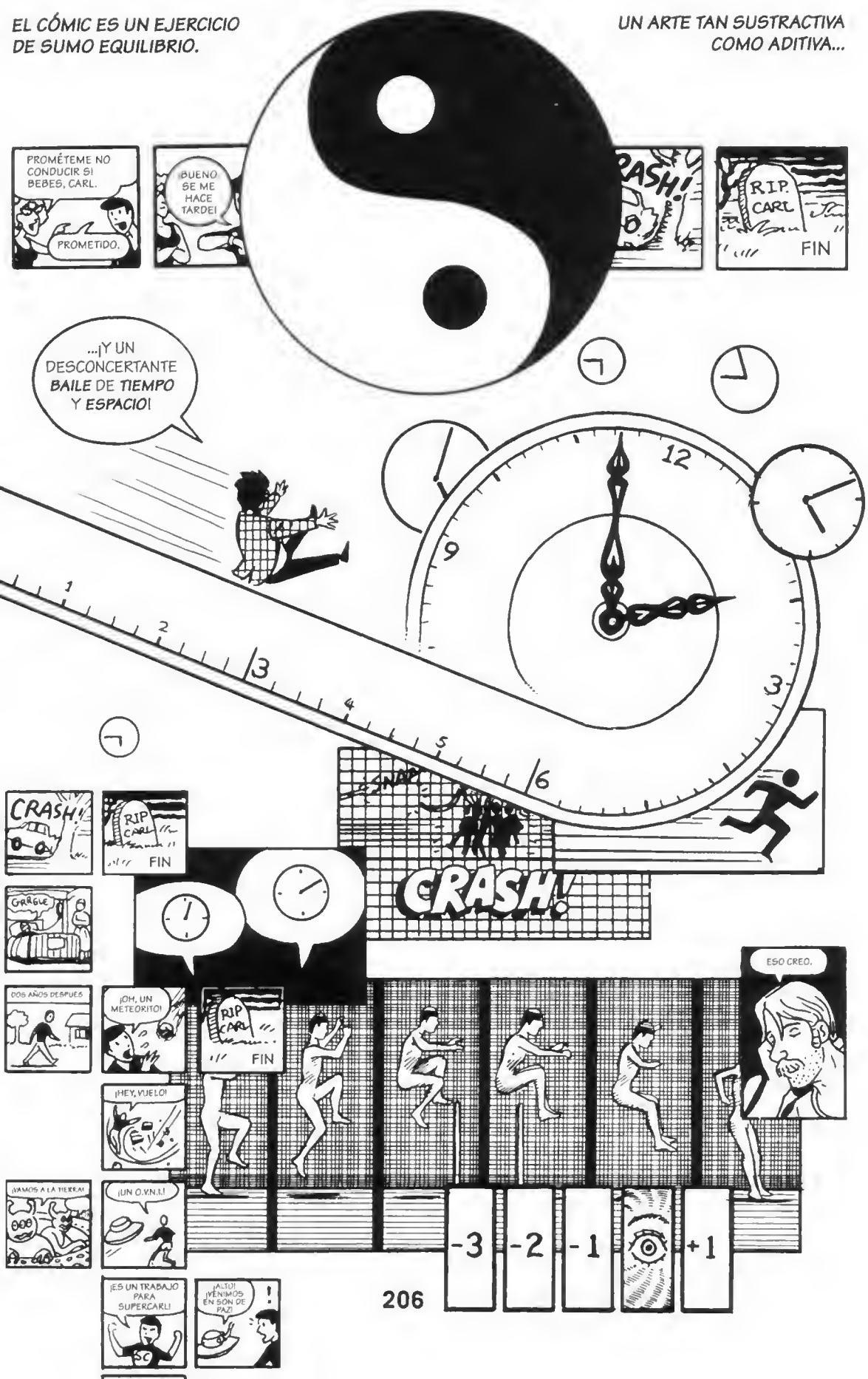
...Y SE HA SERVIDO DEL **REALISMO** PARA PLASMAR LA BELLEZA Y COMPLEJIDAD DEL **MUNDO FÍSICO**.





EL CÓMIC ES UN EJERCICIO
DE SUMO EQUILIBRIO.

UN ARTE TAN SUSTRACTIVA
COMO ADITIVA...



DONDE MÁS EVIDENTE RESULTA EL
EQUILIBRIO ENTRE LO **VISIBLE** Y LO
INVISIBLE ES EN LA UNIÓN DE **DIBUJOS**
Y **PALABRAS**...



ero genuie lu
ini 7 nepchu
challuim d
pin 7 capth
uie frdonem

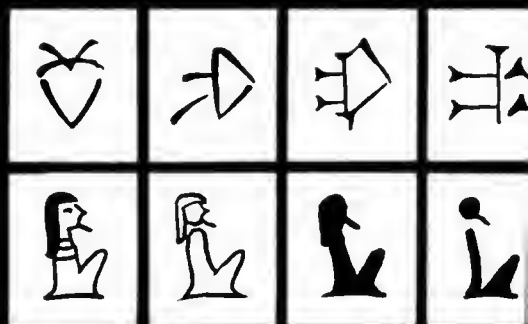
ill unvarished
ild of sibrica
n, who const t
re sweetly the
d legend has
mortale, of lo
on the dalea o
gods are there

CARA

...CUYO DIVORCIO, EN EL **MISMO**
NACIMIENTO DEL ARTE...



...EMPEZÓ EN
SERIO HARÁ
UNOS **CINCO** M
AÑOS...



...Y FUE AUMENTANDO **CADA VEZ MÁS** EN LOS
SIGLOS SIGUIENTES, PERDIENDO, A LA LARGA,
TODA CONEXIÓN...





COPYRIGHTS EN PÁGINA 216



...COMO LE
PASA A
CUALQUIER OTRO
LENGUAJE...



...PORQUE
INCRUSTADAS EN
LOS DIBUJOS DEL
MUNDO VISIBLE SE
ENCUESTRAN LAS
SEMILLAS DE LO
INVISIBLE.

LAS SEMILLAS DEL
EXPRESIONISMO
Y LA SINESTESIA.

PERO LA EVOLUCIÓN ES
TRAICIONERA. LAS ESPECIES
EVOLUCIONAN DE MANERA
DISPAR EN DIFERENTES
CLIMAS.



Y FUE EN EL
JAPÓN DONDE LOS
TEBEOS SE DESARROLLARON
EN UN RELATIVO AISLAMIENTO,
GENERANDO UN SINNÚMERO
DE PROPUESTAS ORIGINALES
PARA HACER CÓMICS.



COLAGE



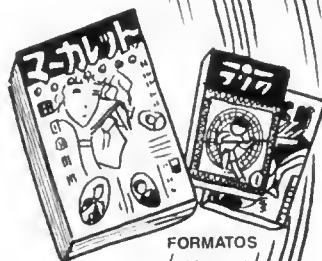
EXPRESIONISMO



NARRACIÓN



CONEXIÓN PALABRA-DIBUJO



FORMATOS



MOVIMIENTO SUBJETIVO



PERSONAJES ICÓNICOS



EL EFECTO «ENMASCARADO»



Y LO ÚNICO QUE SE NECESITA ES LA NECESIDAD DE DECIR ALGO...

1

2

3

4

5

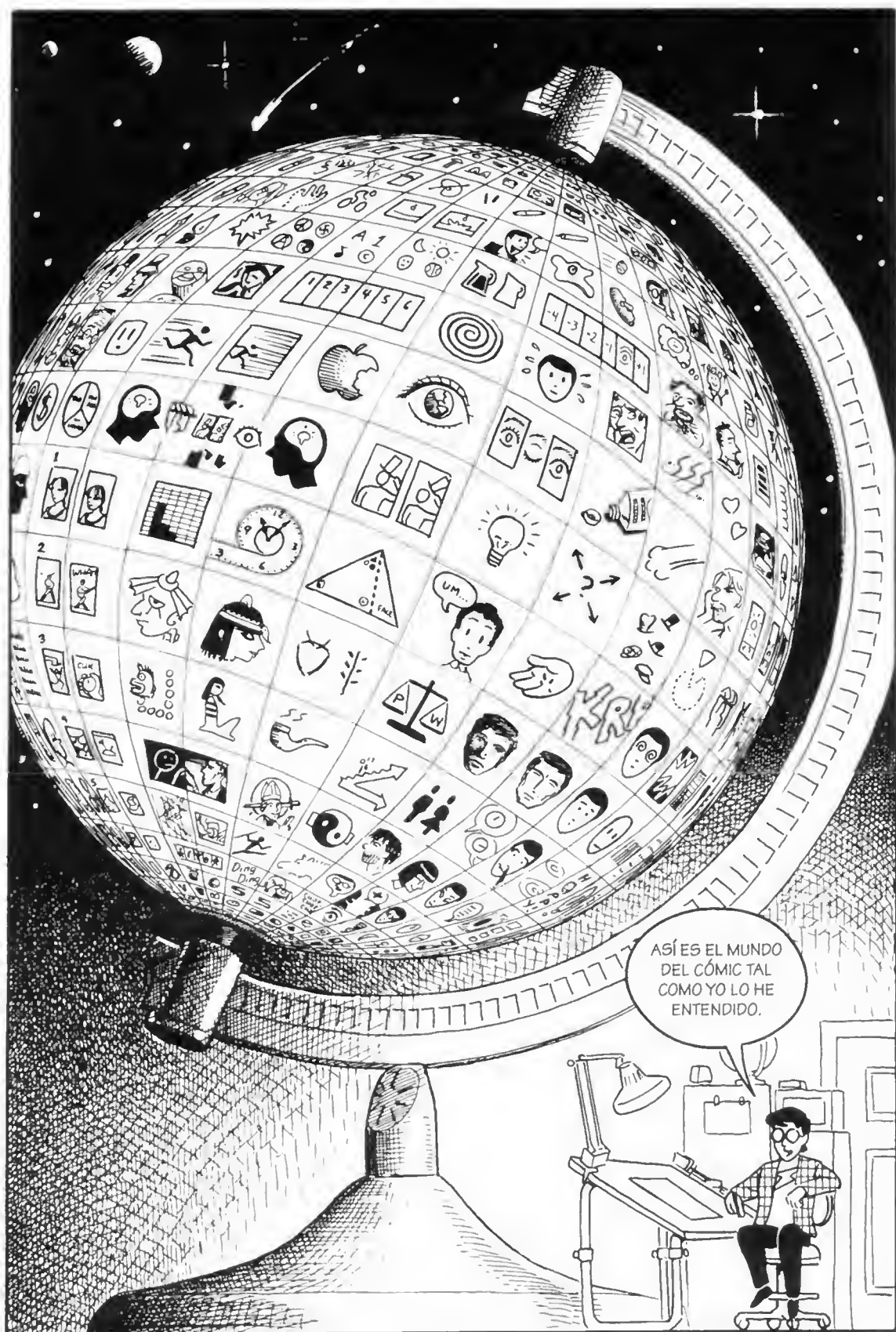
6

...EL DESEO



DE APRENDER...

Y LA HABILIDAD
DE SABER
VER.





col
'92

Biografía selecta

Chip, Herschel B., editor: Teorías del arte moderno (Berkeley: University of California Press, 1968).

Eisner, Will: El cómic y el arte secuencial (Princeton, W: Kitchen Sink Press, Inc., 1992).

Kunzle, David: La primera tira de cómic (Berkeley: University of California Press, 1973).

McLuhan, Marshall: Comprensión de los medios de comunicación (New York: McGraw-Hill Book Co., 1964).

Schwartz, Tony: Los medios de comunicación: El segundo Dios (New York: Anchor Books, 1983).

Wiese, E., editor, traductor. Los cómics. Ensayo sobre la fisonomía de Rodolphe Topffer y la verdadera historia de Monsieur Crepin (Lincoln, Ne: University of Nebraska Press, 1965).

Nota.- El libro de Kunzle (ver arriba) ha pasado prácticamente inadvertido en el mundo de la historieta, pese a ser una obra de envergadura, que abarca casi 400 años de cómics europeos olvidados. ¡No os lo perdáis!

Información de copyrights

Página 4: El Borba © Charles Burns, Mister O'Malley, Buster Brown, Miss Peach y Nemo © Field Newspaper Syndicate, Inc.; David Chelsea © él mismo; Cynicalman © Matt Feazell; The Dragon Lady, Little Orphan Annie, Dick Tracy y Uncle Walt © Chicago Tribune - New York News Syndicate; E.Z. Mark, Flash Gordon, Jiggs, Hi y Popeye © King Features Syndicate, Inc.; Alley Oop y Bull Dawson © NEA Service Inc.; Felix the Cat, Polly and Her Pals © Newspaper Feature Service; Li'l Abner, Charlie Brown, Gordo y Nancy © United Features Syndicate; Shazam! (Captain Marvel), Death, Superman, Wonder Woman, Batman, Plastic Man y Alfred E. Neuman © D.C. Comics; Gen © Keiji Nakazawa; Colin Upton © él mismo; Betty © Archie Comics; Beanish © Larry Marder, Danny © Terry Laban; The Snowman © Raymond Briggs, Adèle Blanc-Sec y Tintin © Casterman; Arale © Akira Toriyama, Alec © Eddie Campbell; Groo © Sergio Aragonés; Dan Clowes © él mismo; Cerebus the Aardvark © Dave Sim; Micky Mouse and Scrooge McDuck © Walt Disney Productions; Jack © Jerry Moriarty; Cardinal Syn © Steve Bissette; The Sprint © Will Eisner; Mike © Garry Trudeau, Heraclio © Gilbert Hernández, Astérix y Laureline © Dargaud Editeur; Reid Fleming © Boswell; Theodore Death Head © Pascal Doury; Torpedo © Abuli/Bernet/Glénat; Frank © Jim Woodring; Vladek y dibujo © Art Spiegelman; Omaha © Reed Waller y Kate Worley; Krazy Kat © International Features Syndicate; The Thing, Wolverine y Spiderman © Marvel Entertainment Group; Hervey Pekar © él mismo; Maggie © Jaime Hernández; Astroboy © Osamu Tezuka; Cutter © WaRp Graphics; Leonardo © Mirage Licensing; R. Crumb © él mismo; Zippy © Bill Griffith; Arzach © Moebius; Wendel © Howard Cruse; Flaming Carrot © Bob Burden, Ricky © Kyle Baker, Ed © Chester Brown; Julie Doucet © ella misma; Amy © Mark Beyer, Concrete © Paul Chadwick; Pogo © Selba Kelly, Bitchy Bitch © Roberta Gregory; Piker © Mariscal; A. Mutt © McNaught Syndicate, Inc.; Mark Martin © él mismo; Carol Tyler © ella misma; Morty the Dag © Steve Willis.

Otros dibujos © Sampei Shirato, Koike-Kojima, Mary

Fleener, Matt Groening, Riyoko Ikeda, Joost Swarte, Harold H. Kner, Albin Michel S.A., Dr. Seuss, O. Soglow, José Muñoz y Krystine Kryttre.

Página 12: To the Heart of the Storm © Will Eisner.

Página 24: La pintura original, "The Treachery of Images", de René de Magritte se encuentra en el County Museum of Art de Los Angeles. Expresamos nuestras gracias al museo por permitirnos imitar el cuadro.

Página 30: Como en la página 4, más Kermit © Henson Associates; Bugs Bunny © Warner Brothers; Bart © 20th Century Fox; Mrs. Potts © Walt Disney Productions; Jughead © Archie Comics; Casper © Harvey Comics; Beetle Bailey © King Features.

Página 45: Savage Dragon © Erik Larsen, Tumbleweeds © King Features; Gizmo © Michael Dooney; Jenny © Iván Velez, Nancy © United Features Syndicate, Inc.; Shadow Hawk © Jim Valentino; Bob © Terry Laban, Portia Prinz © Richard Howell, Dr. Radium © Scott Saavedra, Spawn © Todd McFarlane, Mr. Monster © Michael T. Gilbert; Cutey Bunny © Joshua Quagmire; The Maximortal © Rick Veitch, Raphael © Mirage Licensing; Panda Khan © Mónica Sharp y Dave Garcia.

Página 56: Como en las páginas 4, 50 y 51 más: Steve © Gilbert Hernández, dibujo © Mary Fleener; Checkered Demon © S. Clay Wilson; Bear © Rory Hayes, Micky Rat © R. Armstrong; dibujo © Kim Deitch.

Página 83: AL HELD. The Big N. (Copia mía) El original es polímero sintético pintado en lienzo, 9'3/8" x 9', Colección, el museo de Arte Moderno de Nueva York. Sra. Armand P. Bartos Fund.

Página 126: Como en las páginas 4, 50 y 51 más: Reed Richards y Cable © Marvel Entertainment Group; The Teen Titans © D. C. Comics; Tantrum © Jules Feiffer; y dibujo © Muñoz y Sampayo, Jooste Swarte, Art Spiegelman y Will Eisner.

Página 133: The Rose of Versailles © Riyoko Ikeda, otros dibujos © H. Sato y (?).

Página 199: Daredevil, Ghost Rider, The Punisher, X-Factor, The Amazing Spider-Man, Thor, X-Force, Wolverine, X-Men, Hulk y Iron Man © y tm Marvel Entertainment Group; Superman, Batman, Robin, Sandman y Lobo © y tm D. C. Comics; Aliens © y tm 20th Century Fox; Dark Horse Presents © Dark Horse Comics; Spawn © y tm Todd McFarlane, The Pitt © Dale Keown; Youngblood © y tm Rob Liefeld.

Página 201: Como en las páginas 4, 50 y 51.

Página 208: Batman returns tm Warner Bros.; Linus © U.F.S. inc.; Action Comics © y tm D. C. Comics. The Yellow Kid © Scripps-Howard Newspapers.

Venta de originales / Correspondencia

Los interesados en adquirir originales, deben dirigirse a: Scott McCloud, Box 798, Amherst, Ma., 01004.

Todo tipo de comentarios y críticas son bienvenidos (aunque no me comprometo a contestar debido a mis numerosas obligaciones/ocupaciones), pero agradecería especialmente un debate público sobre lo aquí expuesto en revistas de cómics o de arte, redes de ordenadores y cualquier otro foro. La intención de este libro es promover debates, que no sentar cátedra.

He dicho cuanto quería decir.

Ahora te toca a ti

«...¡El potencial de los cómics es ilimitado y apasionante!»

Con estas palabras, Scott McCloud se embarca en su magnífico libro sobre el cómic: una obra minuciosa de 224 páginas acerca del género artístico peor comprendido del mundo. Ya antes de su publicación, este libro había conmovido profundamente al ámbito de la historieta. Ahora puede comprobar por sí mismo hasta qué punto llega a ser apasionante el mundo de los tebeos.

SUBA A UNA ALFOMBRA MÁGICA PARA VIAJAR AL MUNDO OCULTO DE LA NARRATIVA DEL CÓMIC.

ASÓMESE A UNA HISTORIA DE MÁS DE 3.000 AÑOS.

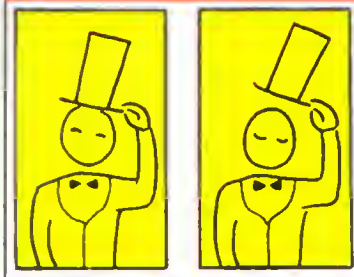
“TRAS LA UNIVERSIDAD, SEGUÍ UN CURSILLO DE ALTAS FINANZAS.”

¡VENGA, DATE PRISA!



DESCUBRA LOS SECRETOS QUE SE OCULTAN ENTRE LAS VIÑETAS.

SIENTA LA ENERGÍA DE LA LÍNEA Y DEL COLOR.



DELÉITSE CON EL PODER DE LOS SÍMBOLOS.

ASISTA EN PRIMERA FILA A LA BATALLA ENTRE LAS PALABRAS Y LOS DIBUJOS.



Y POR ENCIMA DE TODO, COMPRUEBE QUE EL CÓMIC PUEDE SER TAN VITAL E IMPORTANTE COMO EL CINE, LA PROSA O CUALQUIER OTRO GÉNERO ARTÍSTICO, MEDIANTE EL PROCESO FASCINANTE DE LEER CÓMO SE HACE UN CÓMIC.

Scott McCloud ha sido nominado doce veces al premio «Harvey and Eisner», además es el creador de Zot y el inventor de muchas cosas sorprendentes y maravillosas.

«¡Cómo se hace un cómic es fascinante! El ingenioso y exquisito análisis del cómic de Scott McCloud debería estar en todas las librerías, bibliotecas, centros de juventud, salas de espera, universidades y especialmente en todos los hogares. ¡McCloud es el McLuhan de los cómics!»

—JAMES GURNEY, *DINOTOPIA*—

«Hábilmente camuflado como un comic book de fácil lectura, la obra de Scott McCloud pone de manifiesto el lenguaje secreto de la historieta, al tiempo que revela, como quien no quiere la cosa, secretos acerca del tiempo, el espacio, el arte y el cosmos! Es el cómic más inteligente que he leído visto durante mucho tiempo. ¡Bravo!»

—ART SPIEGELMAN—

«...un trabajo emocionante y excepcional que se sirve del cómic con ingenio para explicar en qué consiste eso de los tebeos.»

—PUBLISHERS WEEKLY—

«...único en su género, una combinación de lo divertido y lo profundo, atractivo y ocurrente.»

—CHICAGO SUN-TIMES—

«...fascinante enfoque de la fulminante progresión de la revolución visual.»

—IAN BALLANTINE—

«¡Bravo!... *Cómo se hace un cómic* es un hito en su género y una profunda reflexión acerca de la validez del medio de los cómics. Quienquiera que esté interesado en esta forma literaria debe leerlo.»

—WILL EISNER—

«¡Si supiera la mitad de lo que sabe Scott, yo habría escrito su libro!»

—JIM LEE—

«Tienes que leer este libro.»

—NEIL GAIMAN—

«*Cómo se hace un cómic* es, sencillamente, el mejor estudio del medio de los cómics que he visto nunca.»

—ALAN MOORE—

ISBN 84-406-5319-0



9 788440 653192

74190002